Nintendo Switch · Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro
02/17 · Ausgabe 238 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 02

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

SUPER MARIO RUN

Test für iOS: Auch auf dem Smartphone macht die Hüpfspiel-Ikone eine gute Figur.

AUF 12 SEITEN

SO WIRD NINTENDO SWITCH ZUM ERFOLG!

Das muss Nintendo leisten: Spiele, Technik, Preis, Meinungen

DRAGON QUEST VIII

3DS-Remake des Rollenspiel-Klassikers im Test – so geht das Jahr gut los!

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

computec MEDIA

HERZLICH WILLKOMMEN,
liebe Nintendo-Fans!

Mit seiner neuen Konsole Switch steht Nintendo vor einer wirklich anspruchsvollen Aufgabe. Aufgrund der enttäuschenden Verkaufsperformance der Wii U ist man im Heimkonsolensegment deutlich hinter der Konkurrenz abgeschlagen, während der 3DS zwar erfolgreich ist, aber dennoch an der stetig wachsenden Beliebtheit von Smartphones als mobile Spieleplattform zu knabbern hat. Da die Hybrid-Konsole sowohl die Wohnzimmer stürmen soll als auch unterwegs Nintendos guten Ruf verteidigen muss, braucht Big N mit der Switch einen vollen Erfolg. Welche Maßnahmen dafür nötig sind, analysieren wir bis ins letzte Detail in unserer 12-seitigen Titelstory und verraten euch unsere Meinung zu den Schwierigkeiten dieses Unterfangens.

Im Test-Bereich tummeln sich derweil gleich mehrere spannende Titel, die unterschiedlicher kaum sein könnten. Zunächst wäre da *Super Mario Run*, Nintendos erstes Smartphone-Spiel mit dem berühmten Klempner. Funktioniert das traditionsreiche Jump&Run-Gameplay überhaupt ordentlich ohne Tasten? Und macht es auch auf längere Sicht Spaß? Diesen und weiteren Fragen gehen wir in unserem großen Test auf den Grund. Für Liebhaber von ausgedehnten Rollenspiel-Abenteuern haben wir dieses Mal den Test zum 3DS-Remake von *Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunschenen Königs* im Angebot. Dieser Klassiker war der erste in Europa erhältliche Teil der altehrwürdigen *Dragon Quest*-Reihe und erlebt nun dank vieler Verbesserungen seinen zweiten Frühling auf Nintendos Taschenkonsole. Hüpfspiel-Freunde mit einer Wii U sollten einen Blick auf unseren Test von *Shantae: Half-Genie Hero* werfen, während *Minecraft*-Jünger unseren Test zu *Minecraft: Story Mode – The Complete Adventure* für Wii U nicht verpassen dürfen.

Außerdem widmen wir uns in einem Jahresrückblick den wichtigsten Eckpunkten des vergangenen Jahres, verdingen uns im Retro-Bereich als Landwirt in *Harvest Moon* für SNES und verraten euch, wie ihr mit dem Elgato Game Capture HD eigene Videoaufnahmen zu euren liebsten Videospielen anfertigen könnt. Und natürlich findet ihr in dieser Ausgabe den zweiten Teil unserer Komplettlösung zu *Pokémon Sonne* und *Mond*, mit deren Hilfe ihr nicht nur das Taschenmonster-Rollenspiel abschließen könnt, sondern auch alle Items auf eurem Weg zum Ende findet.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ERFOLGSREZEPT SWITCH (Vorschau)

Seite 14

Damit die Switch ein Erfolg wird, muss so einiges passieren. Wir verraten, was!

SUPER MARIO RUN (Test)

Seite 32

Mario rennt und hüpft und rennt. Jetzt auch auf dem iPhone.

DRAGON QUEST VIII: DIE REISE DES ... (Test)

Seite 36

Ideal für die kalte Jahreszeit: ein umfangreiches, richtig starkes Rollenspiel.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Die stillsten Arbeitstage des Jahres:**
  Die Deadline für diese Ausgabe fiel auf diese erste Januarwoche. Während also die meisten unserer Kollegen zwischen den Weihnachtsfeiertagen und Neujahr ihren verdienten Urlaub genossen, rackerte die N-ZONE-Redaktion, um euch eine gewohnt gute N-ZONE liefern zu können. Der große Vorteil: So still ist es im Büro das ganze Jahr über nicht!
- **Test, den jeder machen wollte:**
  Besonderer Beliebtheit erfreuten sich diesmal *Dragon Quest VIII* und *Shantae: Half-Genie Hero* bei der Redaktion. Es sind ja auch beides sehr gute Spiele, wie die letztlich vergebenen Wertungen zeigen.
- **Schönste Überraschung des Monats:**
  Kurz vor Weihnachten trudelten bei uns in der Redaktion mehrere Pakete von Nintendo ein. Statt der gewohnten Testmuster von Spielen enthielten die Päckchen ein kleines Weihnachtsgeschenk von Nintendo, bestehend aus Geschenkpapier und echt tollen Socken mit *Mario*-Motiven. Vielen Dank, Nintendo!

DAS TEAM

HEFTINHALT 02/2017

VORSCHAU | ERFOLGSREZEPT SWITCH

LUKAS

Nach der schwachen Wii-U-Performance muss Switch zum Erfolg werden. Wir schlüsseln auf, was Big N dafür gewährleisten muss.

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Erfolgsrezept Switch 14
- Ein Kampfpreis muss her! 15
- Portabilität muss Spaß machen 15
- Nie wieder Spieleflaute! 16
- Alte Perlen, neue Marken 18
- Nintendo muss Drittsteller fördern 20
- Cross-Gen-Spiele müssen rocken 22
- Bessere Nutzererfahrung 23
- Das Marketing muss knallen 24
- Besseres Virtual-Console-Angebot 25
- Switch muss zukunftssicher sein 25

Most Wanted & Charts 12

TEST

Meinungsmache 28
Termine 30
Top-Spiele 44
Wertungen und Team 26

Wii U

Back to Bed (eShop) 57
Excitebike 64 (VC) 61
Minecraft: Story Mode – The Complete Adventure 40
Pikmin 2 (VC) 56
Radiantflux: Hyperfractal (eShop) 57
Shantae: Half-Genie Hero (eShop) 42
Teslapunk (eShop) 58
Test Your Mind (eShop) 59

3DS

Demon's Crest (VC) 60
Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunschenen Königs 36
Geki Yaba Runner Deluxe (eShop) 59
Picross e7 (eShop) 60

Mobile

Super Mario Run 32

REPORTAGE & SPECIAL

Jahresrückblick 2016 52

ONLINE

Nintendo eShop 56

RETRO

Harvest Moon 62
N-ZONE-Zeitreise 66

SERVICE

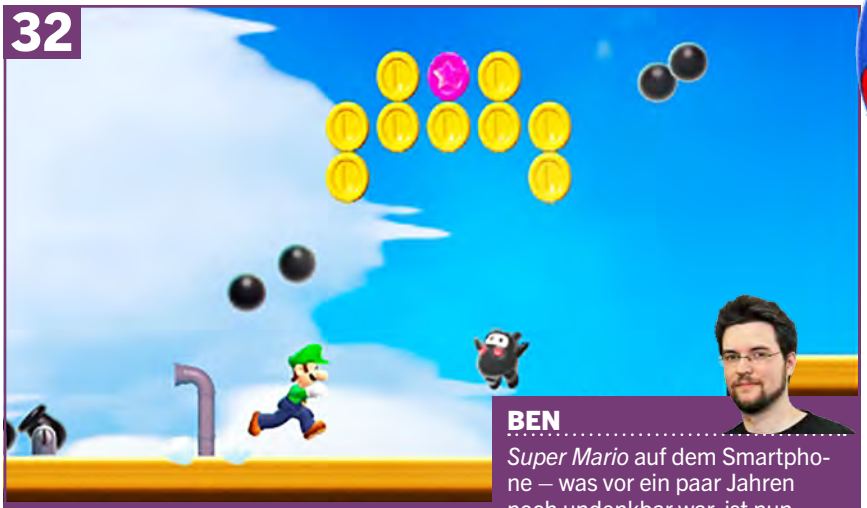
Elgato Game Capture HD 68
Tipps & Tricks – Pokémon Sonne & Mond Komplettlösung Teil 2 74

COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Kolumne 96



32

BEN

Super Mario auf dem Smartphone – was vor ein paar Jahren noch undenkbar war, ist nun Realität und macht Spaß.

TEST | SUPER MARIO RUN

36

MARCO

Elf Jahre nach der Erstveröffentlichung in Europa kommt das Rollenspiel auf den 3DS. Doch taugt das Remake auch was?

TEST | DRAGON QUEST VIII: DIE REISE DES VERWUNSCHENEN KÖNIGS

52

VIKTOR

Für Nintendo-Fans war 2016 nicht unbedingt das beste aller Jahre. Welche Höhepunkte es dennoch gab, lest ihr hier.

REPORTAGE | JAHRESRÜCKBLICK 2016

Alle Titel dieser Ausgabe

AM2R, Reportage ... 55
Back to Bed, Online ... 57
Beyond Good and Evil 2, Vorschau ... 21
Bravely Second: End Layer, Reportage ... 52
Dark Souls 3, Vorschau ... 20
Demon's Crest, Online ... 60
Disney Art Academy, Reportage ... 54
Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunschenen Königs, Test ... 36
Dragon Quest X, Vorschau ... 22
Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knights, Reportage ... 52
Excitebike 64, Online ... 61
Fire Emblem Fates, Reportage ... 54
Geki Yaba Runner Deluxe, Online ... 59
Harvest Moon, Retro ... 62
Kirby Planet Robobot, Reportage ... 53
Lego City Undercover, Vorschau ... 22
Lego Marvel's Avengers, Reportage ... 52
Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht, Reportage ... 54
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016, Reportage ... 54
Mega Man X, Reportage ... 54
Mighty No. 9!, Reportage ... 53
Minecraft, Reportage ... 52
Minecraft: Story Mode – The Complete Adventure, Test ... 40
Monster Hunter Generations, Reportage ... 54
Paper Mario: Color Splash, Reportage ... 53
Picross e7, Online ... 60
Pikmin 2, Online ... 56
Pokémon Go, Reportage ... 54
Pokémon Sonne & Mond, Service ... 74
Pokémon Tekken, Reportage ... 52
Radiantflux: Hyperfractal, Online ... 57
Shantae: Half-Genie Hero, Test ... 42
Splatoon, Vorschau ... 19
Stardew Valley, Vorschau ... 21
Star Fox Zero, Reportage ... 53
Story of Seasons, Reportage ... 52
Super Mario Advance 4, Reportage ... 53
Super Mario Galaxy, Reportage ... 53
Super Mario Maker, Vorschau ... 22
Super Mario Run, Test ... 32
Teslapunk, Online ... 58
Test Your Mind, Online ... 59
The Book of Unwritten Tales 2, Reportage ... 54
The Elder Scrolls 5: Skyrim, Vorschau ... 20
The Legend of Zelda: A Link to the Past, Reportage ... 54
The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Vorschau ... 16
The Legend of Zelda: Twilight Princess HD, Reportage ... 53
Tokyo Mirage Sessions #FE, Reportage ... 53
Yo-Kai Watch, Reportage ... 53
Yooka-Laylee, Reportage ... 55

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

KOMMT DAS SUPER NINTENDO CLASSIC MINI?

Biz Ein Markenschutzeintrag in Japan bringt die Gerüchteküche zum Brodeln: Was hat Nintendo vor?

Wie schon öfter von uns berichtet wurde, hat sich die modernisierte Neuauflage der NES-Konsole für Nintendo auf ganzer Linie gelohnt. Bereits vor der Veröffentlichung im November äußerten viele Fans den Wunsch, Nintendo möge doch bitte auch ein Mini-SNES oder Mini-N64 auf den Markt bringen. Nun hat es den Anschein, dass Big N genau so eine Idee schon lange im Hinterkopf hatte. Anfang Dezember 2016 hat der Traditionshersteller in Japan nämlich einen Markenschutzeintrag vorgenommen, der auf eine Classic Mini-Variante des Super Nintendos hinweisen könnte. Auf der japanischen Webseite der Institution war zweifelsohne ein SNES-Controller abgebildet, allerdings ohne die Angaben für die Tasten oder das Logo des Super Nintendos (siehe rechts). Wie ihr euch schon denken könnt, hat sich Nintendo in keinster Weise zu diesem Schritt geäußert. Ob der Eintrag also mit einer eventuellen Classic Mini-Konsole oder der Nintendo Switch zusammenhängt, ist gegenwärtig noch unbekannt. Vielleicht handelt es sich dabei auch nur um einen Routineeintrag, um auch künftig Dritthersteller daran zu hindern, identische Kopien des beliebten Controllers herzustellen, ohne dass Big N eingreifen könnte.

LÖSUNGSBÜCHER FÜR ZELDA

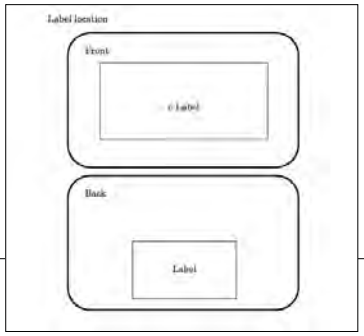
Biz Piggyback bringt gleich drei verschiedene Editionen des Nachschlagewerks auf den Markt.

Mit *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* steht uns das wohl umfangreichste Zelda-Spiel der gesamten Serie bevor – zumindest was die Größenverhältnisse der Spielwelt anbelangt. Um am Ende wirklich die 100 Prozent beim eigenen Spielstand zu erreichen, dürfte man um den Kauf des dazugehörigen Lösungsbuches nicht herumkommen. Im Falle von *Breath of the Wild* hat der erfahrene Verlag Piggyback das Rennen gemacht und schöpft seine Möglichkeiten zugleich voll aus. Wie das Unternehmen jüngst auf Twitter mitteilte, wird es das Lösungsbuch in gleich drei verschiedenen Editionen zu kaufen geben. Die günstigste Variante erscheint als Softcover-Version, für etwas mehr Geld dürft ihr euch das Buch bereits als Hardcover ins Regal stellen. Hier macht vor allem das schöne Artwork mit den Bergen im Hintergrund echt viel her. Wessen Geldbeutel dann immer noch strapazierfähig genug ist, darf sich sogar eine Deluxe-Edition mit einem exklusiven Cover nach Hause holen. Über die inhaltlichen Unterschiede ist jedoch noch nichts bekannt. Wir gehen aber davon aus, dass zur Deluxe-Variante noch einige nette Goodies gereicht werden. Abgesehen davon würde es ja keinen Sinn machen, ein Lösungsbuch auf den Markt zu bringen, bei dem dann letztendlich relevante Inhalte fehlen. Da es zudem immer noch keinen weltweit einheitlichen Starttermin für das Spiel gibt, müssen interessierte Käufer auch beim Lösungsbuch noch auf weitere Informationen von Nintendo warten.

US-KOMMISSION PRÜFT NINTENDO SWITCH

Switch Offizieller Prüfungsbericht gibt Aufschluss über technische Daten von Nintendos neuer Konsole.

Noch nicht mal ein Jahr ist es her, seitdem immer wieder neue Pantenteinträge von Nintendo im Internet aufgetaucht sind, welche erste Hinweise auf die neue Konsole gaben – damals noch unter dem Codenamen NX. Doch auch nach der offiziellen Enthüllung der Switch lohnt es sich weiterhin, ein Auge auf offizielle Patenteinträge oder Lizenzierungen zu haben. Beispielsweise erschien jetzt ein mehrere Dutzend Seiten umfassender Eintrag der amerikanischen Federal Communications Commission, welche Nintendos neue Konsole umfassend geprüft und ihr eine Identifikationsnummer verliehen hat. Letztere ist notwendig, um das Gerät in den USA verkaufen zu dürfen. Anhand dieses Berichtes lässt sich jetzt schon ablesen, was die Switch technisch auf dem Kasten haben wird. Demnach wird die Konsole über eine Bluetooth-Schnittstelle verfügen und in Sachen WLAN sowohl auf einer 2,4 GHz- als auch 5 GHz-Bandbreite surfen können. Ein Mobilfunkmodul wird hingegen fehlen, es können also keine SIM-Karten zum Surfen in LTE-Netzen genutzt werden. Auch der Stromakku ist allem Anschein nach fest verbaut, sodass Endkunden nicht in der Lage sein werden, den Akku selbst zu entfernen und gegen ein neues Gerät auszutauschen.



Der vollständige, technische Report der Kommission fasst rund 140 Seiten.

SUNU IKKIBU FÜR SWITCH

Switch Indie-Horrorspiel wird auch Switch-Besitzern einen Schrecken einjagen.

Bereits auf der Wii U haben sich sehr viele Entwickler von Indie-Spielen wohlgefühlt, weshalb es niemanden verwundern dürfte, dass nun auch die Switch auf diesen Support zählen kann. Mit dem leicht über die Zunge gehenden Titel *Sunu Ikkibu: Din Nahu* dürfen sich künftige Besitzer einer Switch nun auch über das Horrorspiel freuen. Worum es in dem Titel geht und wie das Gameplay ausfallen wird, ist nach dem ersten Trailer aber noch völlig unersichtlich. Zudem hat das Projekt von Nintendo noch kein grünes Licht bekommen, um auf der Switch veröffentlicht zu werden, wohl aber eine Entwicklererlaubnis. Es ist also nur noch eine Frage der Zeit, wann *Sunu Ikkibu* endgültig im Switch-Katalog aufgenommen wird.

N-ZONE-STECKBRIEF #17

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Dash Rendar

ERSTER AUFTRITT:
Star Wars: Shadows of the Empire (1996)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Star Wars: Shadows of the Empire (1996)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Kann ähnlich gut wie Han Solo mit dem Blaster sowie anderen Waffen umgehen und ist zudem ein hervorragender Pilot.

KURZBIOGRAFIE:
Wie so viele Bürger des Imperiums schrieb sich Dash in seiner Jugend für die imperiale Akademie ein, um dort eine Karriere als Raumpilot zu starten. Nach einem Schicksalsschlag sah er sich aber gezwungen, unterzutauchen und seinen Lebensunterhalt als Schmuggler zu verdienen. Bereits einige Zeit später kam er dabei in Kontakt mit den Rebellen und untersützte sie unter anderem bei der Schlacht von Hoth. Später war er mit seinen Kameraden Han Solo und Luke Skywalker auch am Kampf gegen Prinz Xi beteiligt, welcher einen politischen Machtwechsel im Imperium anstrebte.

TRIVIA:
Dash Rendar wurde ursprünglich für das Multimedia-Projekt „Schatten des Imperiums" entworfen, welches auch aus mehreren Büchern und Comics bestand. Dort spielte er aber nur eine Nebenrolle. Seinen großen Auftritt hatte er dafür im N64-Titel *Shadows of the Empire*. Weiterhin trat er bei *X-Wing Alliance* sowie *Star Wars: Galactic Battlegrounds* in Erscheinung.

ETERNAL DARKNESS ALS DOWNLOAD?

Switch Nintendo hat erneut einen Patentschutzeintrag für *Eternal Darkness* veranlasst.

Das clevere Survival-Horror-Spiel *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* ist vielen Spielern bis heute sehr gut in Erinnerung geblieben. Der von Silicon Knights entwickelte Titel versetzte euch in unterschiedliche Zeitepochen, welche inhaltlich jedoch alle miteinander verbunden waren. Nachdem vor wenigen Wochen das Gerücht umging, Nintendo wolle für die Switch auch Gamecube-Titel ins künftige Virtual-Console-Sortiment aufnehmen, kommt nun fast so etwas wie eine Bestätigung. Am 20. Dezember hat Nintendo den Markenschutzeintrag für das Spiel beim US-Patentamt erneuert. Sofern also GC-Titel für die Switch erscheinen, ist es sehr wahrscheinlich, dass *Eternal Darkness* eines der ersten verfügbaren Spiele im Sortiment sein wird. Die Nachricht dürfte vor allem Spieler freuen, welche seit Jahren auf den geistigen Nachfolger *Shadow of the Eternals* warten. Nachdem das Spiel zweimal mit einer Kickstarter-Kampagne gescheitert ist und der Entwickler seine Pforten schließen musste, tauchte das Projekt im vergangenen Mai wieder kurz auf.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

941: Fährt man in *Animal Crossing: Let's go to the City* mit Käpten im Bus und drückt währenddessen seinen Text für lange Zeit nicht weiter, so fängt der befiederte Busfahrer an, Totakas Song zu pfeiffen. Das berühmte, versteckte Nintendo-Lied scheint bei den tierischen Bewohnern beliebt zu sein!

942: In den *Animal Crossing*-Spielen findet man seit jeher Fossilien von Dinosauriern und ähnlichen, ausgestorbenen Urzeittieren. Diese entsprechen in den jeweiligen Serienteilen stets den aktuellsten wissenschaftlichen Erkenntnissen zu Körperbau und allgemeinem Informationsstand über die uralten Tierchen. So geschah es etwa, dass aufgrund neuer Forschungsergebnisse aus dem Skelett des Seismosaurus im nächsten Teil ein Diplodocus werden musste.

943: Die japanische Version von *Donkey Kong Country* wird unter dem Namen *Super Donkey Kong* verkauft und ist aufgrund einiger Veränderungen im Spieldesign wesentlich einfacher als die westlichen Editionen. So finden sich dort pro Level mehr DK-Fässer und auch viel weniger Gegner, was die Affenhatz deutlich erleichtert.

944: Spielt man den Game-Boy-Titel *Donkey Kong* auf dem Game Boy Player, steigert sich auch die Qualität der Soundeffekte.

945: Die US-amerikanische Version von *Super Mario 64* erschien offiziell drei Tage früher als die Nintendo-64-Konsole selbst.

946: In *Kid Icarus* für NES kann man durch einen Trick mit dem Shopbesitzer über die Preise der erwerbbaren Items verhandeln und sie verringern. Hierfür muss man einen zweiten Controller nutzen und dort A und B gleichzeitig gedrückt halten. In der japanischen Version für Famicom Disk Drive dagegen muss man für denselben Effekt in das Mikrofon des Famicom-Controllers sprechen.

947: Die Bakterien aus *Dr. Mario* sind offenbar nicht von dieser Welt: Sieht man sich den Abspann der NES-Version des Mario-Puzzlers an, so wird man Augenzeuge davon, wie die drei ikonischen Krankheitserreger von einem UFO abgeholt werden.

948: Ein Irrglaube, welcher besonders in den Jahren vor Marios Start in die 3D-Spielewelt sehr weit verbreitet war: Mario aktiviert die berühmten Fragezeichen-Blöcke mit einer Kopfnuss. Dies trifft aber nicht zu – in Wahrheit zerstört er die Blöcke mit seiner Faust.

949: In den USA beklagten sich zahlreiche Nintendo-64-Spieler über offene Handflächen nach dem Spielen diverser *Mario Party*-Minispiele, welche ein schnelles Rotieren des Joysticks erforderten. Nintendo reagierte darauf mit einer kostenlosen Aushändigung von Schutzhandschuhen an die betroffenen Party-Kreisler.

950: *Super Mario Galaxy 2* startete seine Entwicklung als *Super Mario Galaxy More*. Shigeru Miyamoto wollte zunächst nämlich eine erweiterte Version des ersten Teils mit neuen Features und Levels veröffentlichen. Die Entwickler traten jedoch nach kurzer Zeit an Miyamoto heran und meinten, es gäbe so viele neue Ideen, dass man daraus stattdessen lieber einen vollwertigen, neuen Teil entwickeln würde. Wie wir wissen, geschah es schließlich auch so!

WERDET N-ZONE-PRAKTIKANT!

Biz Ihr wolltet schon immer mal in den Redaktionsalltag schnuppern? Wir machen's möglich.

Braucht ihr noch ein Pflichtpraktikum für euer Studium? Möchtet ihr wissen, wie es hinter den Kulissen der N-ZONE abläuft, und aktiv an der Umsetzung des Heftes mitwirken? Oder möchtet ihr in den Redakteursberuf reinschnuppern und das mit eurer Liebe zu Nintendo verbinden? Kennt ihr euch gut mit Nintendo-Spielen aus? Dann haben wir da was für euch, denn wir suchen Praktikanten, die das N-ZONE-Team tatkräftig unterstützen! Zu euren Aufgaben zählen das Verfassen von Texten, Aufnehmen von Videos, Erstellen von Screenshots, Testen von Spielen sowie diverse kleinere Unterstützungsaufgaben. Für nähere Infos zu Bewerbung, Vergütung und nötiger Qualifikation gebt ihr einfach folgende Adresse in euren Browser ein: http://to.pcgames.de/dY0eW. Gebt bei eurer Bewerbung auch direkt an, dass ihr zur N-ZONE möchtet, damit wir euch leichter zuordnen können.

NINTENDO SCHALTET SERVER AB

3DS Sowohl *Metroid Prime: Federation Force* als auch *Devil's Third* sind betroffen.

So gut Spiele für 3DS und Wii U auch erhältlich sein mögen: Um einige Gurken kommen selbst diese beiden Systeme nicht herum. Während auf der stationären Konsole vor allem *Devil's Third* für haarsträubende Spielerlebnisse sorgte, enttäuscht beim 3DS vor allem der Koop-Shooter *Metroid Prime: Federation Force*. Zum Jahreswechsel hin hat Nintendo nun die Server beider Spiele abgeschaltet, sodass es nicht mehr möglich ist, gegen andere Spieler anzutreten. Während bei *Devil's Third* der gesamte Multiplayermodus davon betroffen ist, können *Metroid*-Fans aufatmen. Tatsächlich ist nämlich nur der Online-Server der kostenlosen Blast-Ball-Demo abgeschaltet worden. Das vollständige Spiel ist davon nicht betroffen und kann weiterhin übers Internet gespielt werden. Wie lange dies aber noch der Fall sein wird, sei mal dahingestellt. Als *Metroid Prime: Federation Force* erschien, blieb das Spiel sowohl bei den Verkaufszahlen als auch den Pressewertungen deutlich hinter den Erwartungen zurück.

KEIN MASS EFFECT FÜR DIE SWITCH

Switch Bioware sieht (noch) keine Chance darin, das Spiel für die Switch zu veröffentlichen.

Wie ihr in unserem großen Switch-Feature nachlesen könnt (ab Seite 14), dürfte es eines der obersten Ziele von Nintendo sein, genügend Drittthersteller für sich zu gewinnen. Nur so kann Nintendo gewährleisten, dass auch genügend Titel für potentielle Käufer bereitstehen. Während Big N auf der einen Seite schon zahlreiche Unterstützer gefunden hat (darunter auch Bethesda mit *The Elder Scrolls: Skyrim)*, muss das Unternehmen auf der anderen Seite aber auch Absagen entgegennehmen. So etwa hat Bioware jüngst bekanntgegeben, dass *Mass Effect: Andromeda* nicht für die Switch geplant wird. Vollständig ausschließen möchte Bioware hier aber noch nichts, da man gewillt ist, auf die Wünsche der Fans einzugehen. Besitzer einer Wii U erinnern sich: Als Nintendos gegenwärtige Konsole an den Start ging, versorgten viele Drittthersteller das Gerät mit diversen Umsetzungen aktueller Spiele – im Falle von Bioware etwa *Mass Effect 3*. Im Nachhinein eine seltsame Wahl, da beide Vorgänger niemals für eine Nintendo-Konsole erschienen sind.

DAS GAMES-FESTIVAL FÜR ALLE

24.–26. APRIL
STATION, BERLIN

WWW.MAKINGGAMESFESTIVAL.DE

Veranstalter:

ARUBA
EVENTS

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 SUPER MARIO (SWITCH/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2017

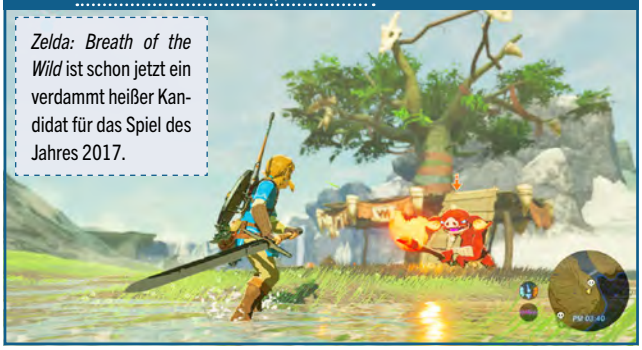
Nächstes Jahr startet Mario sowohl auf 3DS als auch Switch wieder richtig durch. Wie er sich auf iOS macht, lest ihr hingegen in unserem Test von *Super Mario Run* ab Seite 32.

3DS	Mario Sports Superstars	Frühjahr 2017	Sportspiel
Switch	Super Mario Switch	Nicht bekannt	Jump & Run
Switch	Mario Kart Switch	Nicht bekannt	Rennspiel

2 ZELDA: BREATH OF THE WILD (Wii U/SWITCH)

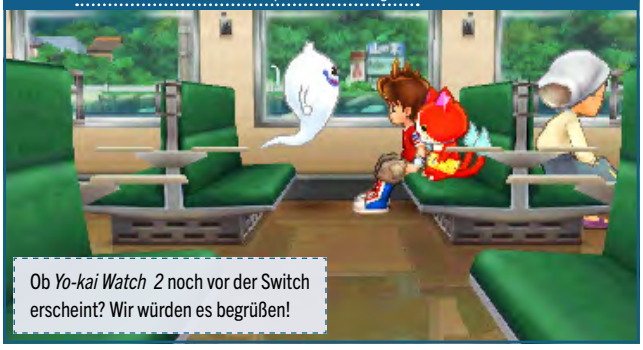
Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2017

Zelda: Breath of the Wild ist schon jetzt ein verdammt heißer Kandidat für das Spiel des Jahres 2017.



3 YO-KAI WATCH 2 (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Frühling 2017



Ob *Yo-kai Watch 2* noch vor der Switch erscheint? Wir würden es begrüßen!

4 SPLATOON (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** Nicht bekannt

Wie kann man sich am besten die Wartezeit auf die Switch-Version von *Splatoon* vertreiben? Mit *Splatoon* auf der Wii U natürlich!

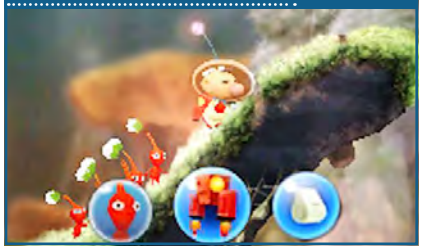
5 DRAGON QUEST VIII: DIE REISE ... (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 20. Januar 2017

Dragon Quest VIII ist einer der besten Teile der traditionsreichen Rollenspiel-Reihe. Wie gut das RPG ist, verraten wir euch in unserem Test ab Seite 36.

6 PIKMIN FÜR NINTENDO 3DS (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Adventure **Termin:** 2017



7 ANIMAL CROSSING (MOBILE)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Simulation **Termin:** 1. Quartal 2017

8 POOCHY & YOSHI'S W. W. (3DS)

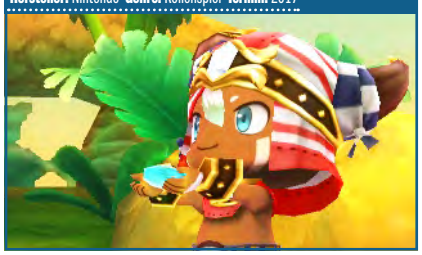
Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 3. Februar 2017

9 TES 5: SKYRIM – S. E. (SWITCH)

Hersteller: Bethesda **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Nicht bekannt

10 EVER OASIS (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2017



Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERKAUF (Wii U) – SATURN

1 MINECRAFT Wii-U-EDITION

Entwickler: Mojang/4J Studios/Microsoft
Hersteller: Mojang
Test in: N-ZONE 02/16
Spielspaß: -%

Minecraft setzt seine Dominanz an der Ladentheke erneut souverän fort.

2	NEW SUPER MARIO BROS. U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
3	JUST DANCE 2017	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: - Spielspaß: -%
4	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
5	MARIO PARTY 10	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/15 Spielspaß: 82%
6	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
7	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
8	SUPER MARIO MAKER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85%
9	SKYLANDERS IMAGINATORS	Entwickler: Toys for Bob Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/16 Spielspaß: 83%
10	PAPER MARIO: COLOR SPLASH	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/16 Spielspaß: 86%

TOP 10 LESER (Wii U)

1 PAPER MARIO: COLOR SPLASH

Entwickler: Intelligent Systems
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/16
Spielspaß: 86%

Aus Ermangelung an neuen Wii-U-Veröffentlichungen rührt sich hier nichts.

2	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD	Entwickler: Tantalus Media Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 88%
3	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
4	SUPER MARIO MAKER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85%
5	POKÉMON TEKKEN	Entwickler: Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 82%
6	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
7	XENOBLADE CHRONICLES X	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/16 Spielspaß: 87%
8	SKYLANDERS IMAGINATORS	Entwickler: Toys for Bob Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/16 Spielspaß: 83%
9	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
10	MINECRAFT Wii-U-EDITION	Entwickler: Mojang/4J Studios Hersteller: Mojang	Test in: N-ZONE 02/16 Spielspaß: -%

TOP 10 VERKAUF (3DS) – SATURN

1 SUPER MARIO MAKER 3DS

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/17
Spielspaß: 76%

Die 3DS-Fassung des Level-Baukastens lässt die Pokémon hinter sich.

2	POKÉMON SONNE & MOND	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 90%
3	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
4	NEW SUPER MARIO BROS. 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
5	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90%
6	MARIO PARTY STAR RUSH	Entwickler: Nd Cube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/16 Spielspaß: 78%
7	NEW STYLE BOUTIQUE 2 – MODE VON MORGEN	Entwickler: Syn Sophia Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/15 Spielspaß: 70%
8	YOSHI'S NEW ISLAND	Entwickler: Arzest Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 81%
9	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%

TOP 10 LESER (3DS)

1 POKÉMON SONNE UND MOND

Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/17
Spielspaß: 90%

Unsere Leser pilgern weiterhin am liebsten durch das schöne Alola.

2	FIRE EMBLEM FATES	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/16 Spielspaß: 90%
3	MONSTER HUNTER GENERATIONS	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/16 Spielspaß: 82%
4	SUPER MARIO MAKER 3DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
5	YO-KAI WATCH	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/16 Spielspaß: 89%
6	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%
7	THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D	Entwickler: Nintendo/Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92%
8	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
9	DRAGON QUEST VII: FRAGMENTE DER VERGANGENHEIT	Entwickler: Artep./Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/16 Spielspaß: 85%
10	POKÉMON ALPHA SAPHIR UND OMEGA RUBIN	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

ERFOLGSREZEPT SWITCH
SO WIRD DIE KONSOLE ZUM HIT!

Mit der Switch will Nintendo die Wii-U-Pleite vergessen machen. Damit das auch wirklich klappt, darf sich Nintendo an den folgenden Fronten keine Fehler erlauben.

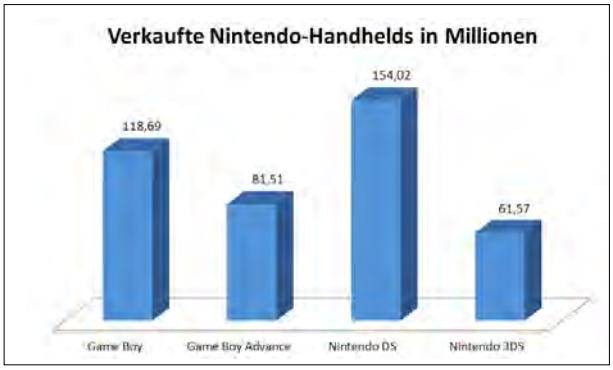
Nintendo Switch ist zweifelsfrei die wichtigste Konsole des traditionsreichen Mario-Konzerns seit dem NES. Nicht nur soll die Switch das Heimkonsolen-Lager mit dem Handheld-Segment verschmelzen, mit der Hybrid-Konsole braucht Nintendo vor allem auch eine dringende Trendwende in Sachen Verkaufserfolg. Mit der Wii U hat Nintendo bekanntlich seinen bisherigen Tiefpunkt im Hinblick auf die Verbreitung der hauseigenen Konsolen erreicht (vom Rekordflop Virtual Boy abgesehen). Die Konsole war vergleichsweise teuer für die verbaute Technik, der verwirrende Name und das dazugehörige Marketing haben nicht klar genug gemacht, dass es sich um einen vollwertigen Nachfolger der Wii handelt. Obendrein hatte die Wii U nach dem Launch über viele Monate mit einer extremen Spieleflaute zu kämpfen und es mangelte sehr lange an zugkräftigen Titeln, die die einzigartigen Vorteile des Tablets klar machten. Entsprechend versauerte die Konsole in den Händlerregalen, woraufhin viele Drittthersteller die Entwicklung von Wii-U-Spielen einstellten.

Ein Blick auf die Verkaufsentwicklung sämtlicher Nintendo-Konsolen und Handhelds (siehe Diagramme rechts) verrät jedoch, dass die Wii U nur ein Teil des Problems ist. Mit der Wii und dem Nintendo DS gelang Big N vor zwei Generationen ein unvergleichlicher Doppelerfolg, der dank radikaler Innovationen klasse am Massenmarkt ankam und so neue Spielergruppen erreichte. Klammert man diese zwei Anomalien aber aus, ist ein klarer und kontinuierlicher Abwärtstrend sowohl bei Heimkonsolen als auch Mobilkonsolen erkennbar. Nintendo kann sich daher nicht noch so eine Schlappe wie mit der Wii U leisten und muss mit der Switch nun einen vollen Erfolg auf die Beine stellen. Wir nehmen kein Blatt vor den Mund und sagen klipp und klar, was Nintendo Punkt für Punkt besser machen muss als zuvor, damit die Switch zur nötigen Trendwende führt.

Viktor Eippert

Stand: 30. September 2016

Wenn man die extrem erfolgreiche Wii ausklammert, ist bei den Verkaufszahlen von Nintendos Heimkonsolen ein deutlicher Abwärtstrend zu erkennen.



Stand: 30. September 2016

Nintendos tragbare Konsolen verkaufen sich grundsätzlich viel häufiger als die stationären Pendants, doch auch hier ist ein negativer Trend zu verzeichnen.

Noch mehr zu Nintendo Switch!

Am 13. Januar hatten wir die Möglichkeit, Nintendo Switch und die dazugehörigen Spiele direkt bei Nintendo ausführlich mit der gesamten Redaktion auszuprobieren. Für den Redaktionsschluss dieser Ausgabe war das leider zu spät, doch natürlich werden wir euch unsere Erfahrungen und sämtliche Details in der nächsten N-ZONE offenbaren! Wer aber nicht so lange warten möchte, kann Online auf unserer Schwesterseite pcgames.de schon vorab alle Infos sowie unsere Hands-on-Eindrücke in Videoform abchecken. Folgt dazu einfach diesem Link: http://to.pcgames.de/8T05E

EIN KAMPFPREIS MUSS HER!

Nintendos erfolgreichste Konsolen waren stets vor allem eines: günstig zu haben. Bei der Switch darf Nintendo auf keinen Fall knauserig sein.

Wenn es die Switch mit der weltweit extrem erfolgreichen Playstation 4 aufnehmen soll, muss die Nintendo-Konsole entweder in Sachen Technik die Konkurrenz ausstechen oder beim Preis (oder am besten gleich bei beidem). Dass die Switch nicht mit einer Mega-Technik aufwarten wird, sollte inzwischen jedem klar sein. Zum einen setzt Nintendo seit der Wii und dem DS stets bewusst auf Innovation statt Hardwarepower und zum anderen ist Switch zum Teil ja auch ein Handheld-Gerät. Und als solches sind die Möglichkeiten natürlich beschränkt. Damit sich Switch am Markt durchsetzen kann, muss also ein günstiger Preis her! Nintendos bisher erfolgreichste Konsole (die Wii) und das bisher erfolgreichste Handheld (Nintendo DS) sind beide seinerzeit mit einem günstigen Preis von 250 beziehungsweise 150 Euro gestartet, wodurch sie sehr lukrative Anschaffungen darstellten. Sowohl Wii U als auch der 3DS haben zum Start vergleichsweise ein gutes Stück mehr gekostet (350 Euro/250 Euro), was in beiden Fällen negative Folgen für die Verkaufszahlen hatte. Wenn das mit der Switch besser laufen soll, muss Nintendo einen Kampfpreis von 200 Euro aufrufen – allerhöchstens 250 Euro. Schließlich bekommt man die Konkurrenzkonsolen PS4 und Xbox One S schon für 250 bis 300 Euro – und das muss Big N unbedingt unterbieten, damit es mit dem Erfolg was werden soll. **Viktor Eippert**

Die Wii konnte den Massenmarkt nicht nur durch seine innovative Bewegungssteuerung gewinnen, auch der günstige Preis spielte eine wichtige Rolle.

Bereits zum Launch konnte man den Nintendo DS in Europa für läppische 150 Euro erstehen. Kein Wunder, dass die Handheld-Verkäufe scnhell in die Höhe schossen.

PORTABILITÄT MUSS SPASS MACHEN

Der Mix aus Heimkonsole und Handheld ist das klare Alleinstellungsmerkmal der Switch. Doch das verpufft, wenn die mobile Nutzung zu umständlich oder eingeschränkt ist.

Das daheim vorm Fernseher begonnene Spiel jederzeit einfach mitnehmen und in einem anderen Raum oder sogar unterwegs weiterspielen zu können, ist in der Theorie natürlich eine verdammt feine Sache. Doch dieses Feature wird nur dann richtig zünden, wenn alles damit Verbundene unkompliziert, komfortabel und auch wirklich nahtlos ist. Lästige Unterbrechungen, wie etwa die Notwendigkeit, beim Ausdocken des Tablets das Spiel erst beenden zu müssen, sind Gift für das Konzept. Außerdem muss die Hardware stark genug sein, damit die Spiele auch mobil stets flüssig laufen. Beim Thema Wi-Fi und Breitbandverbindung darf Nintendo mit Switch auch nicht sparen, wenn Online-fokussierte Spiele wie *Splatoon* abseits des Heims funktionieren sollen. Wenn Nintendo von uns erwartet, Switch unterwegs zu nutzen, muss die Action auf dem Display trotz direkter Lichteinstrahlung zudem immer gut zu erkennen sein. Und dann wäre da noch die Portabilität des Gerätes selbst, schließlich ist die Switch deutlich größer als etwa ein 3DS. Die Konsole mal eben in die Hosentasche stecken, ist nicht. Hier muss Nintendo dringend mit einer Schutztasche oder ähnlichen Accessoires nachhelfen – am besten direkt als fester Bestandteil von Bundles. Und natürlich wollen wir den offensichtlichsten Punkt nicht vergessen: eine Akku-Leistung von mindestens vier Stunden ist ein absolutes Muss! **Viktor Eippert**

Heimkonsolen-Spiele auch unterwegs genießen können? Zweifelsfrei ein sehr verlockendes Angebot. Doch es muss auch praktikabel sein, die Switch mitzunehmen.

NIE WIEDER SPIELEFLAUTE!

Zum Launch alles rausfeuern und dann erstmal tote Hose? Nie wieder, Nintendo! Konsolen verkauft man bekanntlich mit Spielen – und die müssen nicht nur gut, sondern auch zahlreich sein.

Links neuestes Abenteuer wird die Switch-Verkäufe zweifelsfrei direkt gut in Schwung bringen. Doch für einen Erfolg müssen durchgängig weitere Kracher folgen.

Laut Marketing-Experten braucht eine Spielekonsole für einen Erfolg am Markt vor allem genug und durchgehendes Momentum. Im Klartext heißt das, dass die Verkäufe sofort gut in Schwung kommen müssen und dann durchgehend Fahrt aufnehmen, denn nur so entsteht ein Schneeball-Effekt. Je verbreiteter eine Konsole ist, desto mehr Leute nehmen sie wahr und desto interessanter wird sie dadurch für weitere potenzielle Käufer. Daher legen Konsolen-Hersteller auch so großen Wert auf die zum Launch verfügbaren Spiele, denn je größer das Angebot zum Start, desto mehr Leute schlagen direkt zu und bringen die Sache ins Rollen. Doch damit der Schwung nicht verloren geht, muss auch nach dem Start ein steter Strom an guter Software gewährleistet sein. Und genau da ist Nintendo bei der Wii U im ersten Jahr klar gescheitert. Erst viele Monate nach Release kamen allmählich wichtige Titel wie *Pikmin 3*, *Zelda: The Wind Waker HD* oder *Super Mario 3D World* für die Heimkonsole raus – eindeutig zu spät und obendrein zu wenige. Die Folge kennen Nintendo-Fans inzwischen ja nur zu gut. Mit der Switch darf sich Nintendo eine derartige Nachlässigkeit nicht nochmal erlauben!

Es dauerte über ein halbes Jahr, bis nach dem Launch der Konsole mit *Pikmin 3* das erste große Wii-U-Spiel erschien. Zu lange!

Aus zwei wird eins

Damit Spieleflauten bei der Switch der Vergangenheit angehören, hat Nintendo mehrere Aufgaben vor sich. Manche davon (wie der Drittsteller-Support etwa) sind so wichtig, dass wir später gesondert darauf eingehen. Doch natürlich muss Big N selbst die Ärmel hochkrempeln und packende Spiele an den Mann bringen. Nintendos größter Trumpf mit der Switch ist deren Hybrid-Stellung aus Heimkonsole und Mobilgerät und diese Trumpfkarte darf der Mario-Konzern auf keinen Fall verschwenden. Zum einen können sich die Japaner nun auf eine Konsole konzentrieren, statt ihre Entwicklerteams wie zuvor auf zwei Plattformen aufteilen zu müssen. Obendrein entfallen Doppelentwicklungen wie zuvor etwa bei *Super Smash Bros.*, *Super Mario Maker* oder *Yoshi's Woolly World* für Wii U und 3DS. Wir wollen damit nicht sagen, dass Nintendo den 3DS von heute auf morgen fallen lassen soll (und glauben auch nicht daran, dass es passiert). Doch über Kurz oder Lang macht es absolut Sinn, dass die Switch den 3DS im mobilen Sektor komplett ersetzt. Allein dadurch erwarten wir von Nintendo einen merkbar höheren Spiele-Output für Switch.

Zum anderen spricht Switch durch seine Dualität automatisch sowohl Fans von Heimkonsolen als auch mobile Spieler an. Und die größere potenzielle Zielgruppe bietet wiederum auch den Drittherstellern mehr Möglichkeiten. Statt sich wie früher zwischen einer schwachen Mobilkonsole und einem stärkeren, dafür aber stationären Gerät entscheiden zu müssen, können alle Entwickler und Hersteller nun gleich zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen! Diesen Umstand muss Nintendo den Publishern und Indie-Entwicklern gezielt schmackhaft machen, um so den Spiele-Output auf der Konsole zu erhöhen.

Mobile Spiele für Switch

Und warum hier aufhören? Was spricht zum Beispiel dagegen, auch die Macher von Mobile Games mit ins Boot zu holen? Schließlich ist die Switch unterwegs auch nichts anderes als ein Tablet, bei dem eben noch Controller dabei sind. Eine Multitouch-Unterstützung war zu Redaktionsschluss zwar noch nicht offiziell von Nintendo bestätigt, ist basierend auf Patenteinträgen zur Switch im Grunde aber gesetzt – alles andere wäre auch töricht. Technisch steht Direktumsetzungen von Mobile Games – inklusive derer von Nintendo selbst wie *Super Mario Run* – daher nichts im Weg. Dass die bisherigen Spieler solcher Titel zugunsten der Switch nicht mehr zum Smartphone greifen, ist zwar unwahrscheinlich, doch das zusätzliche Spiele-Angebot ist eine feine Sache für Switch-Besitzer. Dabei darf man auch nicht außer Acht lassen, dass es trotz vieler Schundspiele im Mobile-Segment auch einige sehr tolle Perlen wie *80 Days*, *Monument Valley* oder *Framed* gibt, die es bisher auf keine Konsole geschafft haben. Bei der Wii U und dem 3DS hat Nintendo bereits bewiesen, dass man es beherrscht, Indie-Entwickler mit ihren spannenden und meist ungewöhnlichen Spielerfahrungen an Bord zu nehmen. Diese Bemühungen muss Nintendo für die Switch noch weiter ausbauen und nicht nur weitere Indie-Studios mit Konsolen- und PC-Schwerpunkt anlocken, sondern eben auch jene aus dem Bereich der Mobile Games für sich gewinnen.

Viktor Eippert

Auf Apple-Geräten rennt Mario schon, Android folgt bald. Doch wieso nicht auch auf der Switch?

Es gibt so einige Indie-Perlen wie *Monument Valley*, die bisher nur auf Smart-Geräten erhältlich sind. Eine gute Chance für Nintendo, mit der Switch zuzuschlagen.

BENJAMIN KEGEL

„Nintendo muss unbedingt die Third-Party-Publisher zurückgewinnen – und dann dauerhaft halten!"

Was die Wii U letztendlich abgewürgt hat, war der Mangel an Spielen. Klar, es gab noch viele weitere Probleme, mit denen Nintendos Noch-Flaggschiff zu kämpfen hatte, aber das waren alles nur Auslöser der eigentlichen Katastrophe: eine Konsole ohne Games geht unter. Dabei hat Marios Mutterkonzern tapfer gekämpft und sich mit aller Macht gegen die Softwareflaute zu stemmen versucht – aber selbst ein legendärer Videospielentwickler kann eine Spieleplattform nicht im Alleingang bedienen. Erfolg hat man hier nur, wenn die Third-Party-Hersteller mit an Bord sind. Und die sind nur dabei, wenn sich ein Release ihrer Spiele zeitlich und finanziell für sie rechnet. Da hilft kein Nachfragen, da hilft kein höfliches Bitten, da helfen auf Dauer nicht mal eingekaufte Exklusivrechte. Der einzige Weg, um sich dauerhaft die Third-Party-Gunst zu sichern, sind möglichst viele verkaufte Konsolen weltweit. Dafür muss Nintendo sofort beim Marktstart erbarmungslos angreifen – selbst wenn das Kampfpreise, Überstunden und zigmal perfektionierte PR-Statements bedeutet. Missverständnisse können wir nicht mehr gebrauchen.

ALTE PERLEN, NEUE MARKEN

Auf der Wii U entstanden tolle neue Spiele wie *Splatoon*, von altbekannten Serien hingegen gab es nichts zu sehen. Genau an dieser Stelle muss die Switch die perfekte Balance finden.

Sowohl Fanboys, neutrale Beobachter als auch absolute Nintendo-Hasser dürften darin übereinstimmen, dass sich der japanische Entwickler in der beneidenswerten Situation befindet, gleich mehrere der wohl bekanntesten Videospielmarken aller Zeiten unter seiner Schirmherrschaft vereint zu wissen. Das Portfolio reicht da von fast schon unsterblichen Serien wie *Super Mario* oder *The Legend of Zelda* bis hin zu kleineren Titeln wie zum Beispiel *Fire Emblem*, welche auf eine große Fangemeinde blicken können. Nicht nur einmal hat es Nintendo seinen Evergreens zu verdanken, dass viele Spieler zu ihrer neuen Konsole gegriffen haben, nur um ein weiteres Mal mit Spitzohr Link oder Klempner Mario Abenteuer zu erleben. Diese Tatsache wird sich mit der Switch nicht ändern – Nintendo wäre schon recht doof, wenn sie es nur bei einer Switch-Umsetzung von *Breath of the Wild* beließen und ansonsten kein neues *Zelda* in Vorbereitung hätten.

Eine Umsetzung von *Splatoon* wurde bereits im Trailer gezeigt. Auch die Switch braucht ähnlich innovative Zugpferde.

Die Wurzel allen Gutes

Hier müssen sich die Fans also keine Sorgen um Nachschub machen. An anderer Stelle wiederum lohnt es sich für Nintendo, mal genauer auf das zu hören, was die Kundschaft zu sagen hat! Wie N-ZONE-Leser zweifellos wissen, haben wir uns schon des Öfteren darüber echauffiert, dass Nintendo seit Jahren viele seiner beliebten Serien brachliegen lässt und keine Fortsetzung auf den Markt bringt. Allen voran ist an dieser Stelle selbstverständlich *Metroid* zu nennen. Das Weltraum-Abenteuer rund um Kopfgeldjägerin Samus Aran gehörte zu den ersten großen Titeln Nintendos und hat schon mehrmals mit Meilensteinen des Gameplay-Designs für eine Revolution des Genres gesorgt. Mit dem enttäuschenden Spin-off *Metroid Prime: Federation Force* aus dem vergangenen Jahr und dem ebenfalls von den Fans nicht

Mit Vollgas auf zum nächsten Titel: *F-Zero* stand viel zu lange in der Garage rum. Die Switch braucht dringen eine gute Fortsetzung.

einstimmig angenommenen *Metroid Other M* für Wii hat Nintendo seiner *Metroid*-Reihe aber gleich zwei unschöne Kratzer auf dem Lack verpasst. Gleichzeitig sorgte ein jahrelang von Fans im Stile von *Super Metroid* programmiertes Remake des zweiten Teils für besonders viel Furore, wurde von Nintendo aber schon wenige Tage später vom Netz genommen. Spätestens jetzt sollten in Japan alle Alarmglocken klingeln: Gebt den Fans ein ebenbürtiges, klassisch aufgezogenes und anspruchsvolles *Metroid*, keine halbgaren Shooter-Aufgüsse, wo einzig und allein der Name auf dem Cover das Verkaufsargument ist!

Ein Blick zurück

Metroid ist indessen nicht die einzige sträflich missachtete Reihe in Nintendos Portfolio. Knapp hinter Samus Aran platziert sich das komplette Fahrerfeld von *F-Zero*, neben *Mario Kart* Nintendos einstmals große Rennspielserie, die unter anderem maßgeblich am Ersterfolg des Super Nintendo beteiligt war. Mittlerweile ist es über zehn Jahre her, seitdem Captain Falcon und Co. das letzte Mal an den Start gegangen sind. Auch hier gibt es mit *Fast Racing Neo* für Wii U einen brandaktuellen Titel, der beweist, wie gefragt

Melinda würde es sehr begrüßen, wenn es keine weiteren Ausrutscher wie *Amiibo Festival* für Wii U gäbe.

das Genre bei den Fans noch ist und dass Nintendo dringend liefern muss. Dieser Wunsch lässt sich noch auf viele weitere Serien übertragen. Die Switch braucht ein umfangreiches, detailverliebtes *Animal Crossing*, kein doofes Partyspiel wie noch auf der Wii U. Es muss endlich das vierte Kapitel der *EarthBound*-Saga aufgeschlagen werden. Und wo bleibt der nächste Auftritt von Nintendos bekannter Affenbande? Ihr seht: Nintendo muss einiges auffahren, damit die Switch durchstarten und sich langfristig bei den Kunden festsetzen kann.

Nur nicht den Mut verlieren

Dabei haben wir von den neuen Marken, mit denen Big N punkten muss, noch gar nicht gesprochen. Die Japaner sind nämlich nicht nur für ihre altbekannten Serien, sondern auch für ihre Innovationsfreude bekannt, welche sie bei jeder Konsole durchscheinen lassen. Wie man es schafft, seine Hardware harmonisch mit einem durchdachten Gameplay-Konzept zu verbinden, hat in den vergangenen Jahren kein Titel besser demonstriert als *Splatoon*. Dem Multiplayer-Shooter gelang es auf Anhieb, eine Lücke in Nintendos Software-Aufgebot zu schließen und binnen kürzester Zeit einer der erfolgreichsten Titel für die Konsole zu werden. Jetzt, wo uns mit der Switch eine Hybrid-Konsole aus Handheld und stationärem Gerät bevorsteht, darf Nintendo den Mut für frische, innovative Konzepte nicht verlieren und muss sogar noch stärker in die Offensive gehen. Sofern es ein Unternehmen gibt, das Features wie abnehmbare Controller-Parts oder den fließenden Übergang von stationärer zu mobiler Konsole sinnvoll in ein Spiel einzubauen vermag, ist es definitiv Nintendo. **Marco Cabibbo**

***EarthBound*, im japanischen Original *Mother*, besitzt auch in westlichen Gefilden eine recht große Fangemeinde.**

Samus Aran musste in den letzten Jahren oft hinten anstehen. *Federation Force* für 3DS stellt den bisherigen Tiefpunkt dar. Nintendo, macht mal was dagegen!

MARCO CABIBBO

„Erst Mario und Link vorpreschen lassen, dann mit dem Rest in die spielerische Offensive gehen."

Es ist fest davon auszugehen, dass Nintendo mit einem enorm hochkarätigen Startup ins Rennen gehen wird. Einen Fehler wie bei der Wii U werden die Japaner nicht noch einmal begehen. Allerdings hoffe ich, dass sie in den letzten Jahren auch gelernt haben, den Fans Gehör zu schenken. Es muss ja einen Grund haben, warum seit vielen Jahren vermehrt Fan-Remakes diverser Nintendo-Klassiker aus dem Boden geschossen sind. Was den Besitzern einer Wii U verwehrt blieb, muss auf der Switch also endlich Realität werden. Gleichzeitig darf sich Nintendo jedoch nicht zu sehr auf den Lorbeeren früherer Erfolge ausruhen und muss weiter für Innovationen in der Branche stehen – sowohl was die Hardware als auch die Software betrifft. *Splatoon* hat ja eindrucksvoll gezeigt, wie man aus dem Stand weg eines der besten und repräsentativsten Spiele für eine komplette Konsole entwickeln kann.

NINTENDO MUSS UNBEDINGT DRITTHERSTELLER FÖRDERN

Auch wenn Nintendo-Spiele den wohl wichtigsten Kaufgrund für die Switch ausmachen, muss Big N für einen besseren Nachschub von Third-Party-Games sorgen.

Nintendo ist sich bewusst, dass die mangelhafte Unterstützung der Wii U von Drittherstellern einen großen und validen Kritikpunkt darstellt. Der Käuferfrust hat mehrere Gründe: Nicht nur verpasst man als reiner Nintendo-Zocker wichtige Spiele, die für alle anderen Plattformen erscheinen, sondern fängt die Konsole manchmal auch monatelang Staub, weil sich der nächste hochkarätige Release bestenfalls vage am Horizont abzeichnet. Was also tun?

Red Dead Redemption 2 **auf der Switch? Ja, wieso denn nicht! Nintendo muss ein breites Third-Party-Portfolio bieten.**

Hat sie die Kraft?

Zwar ist es ein beinahe totdiskutiertes Thema, es muss jedoch erwähnt werden, schließlich betrifft es Spieleportierungen. Nintendo Switch sollte im Idealfall ähnlich leistungsstark wie eine PS4 oder Xbox One sein. Und wenn schon das nicht, dann muss zumindest die Architektur sehr ähnlich ausfallen. Denn dann fällt es den Entwicklern leichter, Multiplattformtitel für Switch umzusetzen. Sollte der Port generell aufwändiger sein und unproportional mehr Zeit und Geld kosten als bei anderen Konsolen, dann haben Switch-User von vorneherein schlechte Karten. Ein Problem, das bei der Wii U vermehrt auftrat, war zudem die einzigartige Hardware. Zwangsläufig musste man sich Gedanken machen, auf welche Weise man das Gamepad einbindet und dementsprechend Änderungen vornehmen. Mit der Switch wird es nun zumindest in dieser Hinsicht einfacher sein, Spiele auf die neue Hardware zu übertragen. Bei der Leistung der Konsole ist Ähnlichkeit zur Konkurrenz definitiv von Vorteil: Man muss nichts an der Grafik ändern und nichts hässlicher machen, um eine ordentliche Performance bieten zu können.

Kunst oder Krempel?

Die Auswahl der Drittherstellerspiele muss gut bedacht sein. *Skyrim* mag vielleicht einige Spieler begeistern, taufrisch ist der Titel mit einem Alter von sechs Jahren aber nicht. *Dark Souls 3* sowie eine Kollection mit den beiden Vorgängern soll gerüchteweise ebenfalls auf der Switch erscheinen. Allerdings haben die meisten, die Interesse an diesen Marken haben, die Ti-

Die heißersehnte Fortsetzung von *Beyond Good and Evil* könnte exklusiv für Nintendo Switch erscheinen.

Von Ubisoft kam das Wii-U-exklusive Zombie-Abenteuer *ZombiU*. Inzwischen ist der Titel aber auch auf anderen Plattformen erhältlich.

tel schon gespielt. Immerhin sind sie seit Jahren auf allen gängigen Plattformen abseits von 3DS und Wii U erhältlich. Es reicht schlicht und einfach nicht, Titel für die Switch herauszubringen, die anderswo schon als überholt gelten. Auch in Zukunft müssen Multiplattformvertreter großer Spielereihen zuverlässig auf Nintendos Hybrid-Hardware erscheinen, um abseits der hartgesottensten Nintendo-Fans eine breite Spielerschaft anzusprechen.

Gerüchteweise wird *Dark Souls 3* mitsamt den beiden Vorgängern auf Nintendo Switch veröffentlicht.

Ein Platz für Unabhängige

Nicht nur große Reihen müssen auf der Switch verfügbar sein. Dass der Bereich Indie eine immer größere Rolle in der Spielelandschaft einnimmt, ist nicht zu leugnen. Nintendo darf an dieser Stelle nicht den Anschluss verlieren und muss stattdessen die Gelegenheit nutzen, Entwicklern von Indies entgegenzukommen und ihnen Raum für kreative Ideen zu bieten. Eine Vielzahl erfolgreicher Indie-Perlen der letzten Zeit orientieren sich an Nintendo-Klassikern. *Underworld*, *Hyper Light Drifter* und *Stardew Valley* sind drei Beispiele, die sich jeweils von *Earthbound*, *The Legend of Zelda* und *Harvest Moon* inspirieren ließen und Fans ansprechen, die man auf einer Nintendo-Konsole aber wohl nie zu Gesicht bekommen wird.

Ganz dicke Dinger braucht's

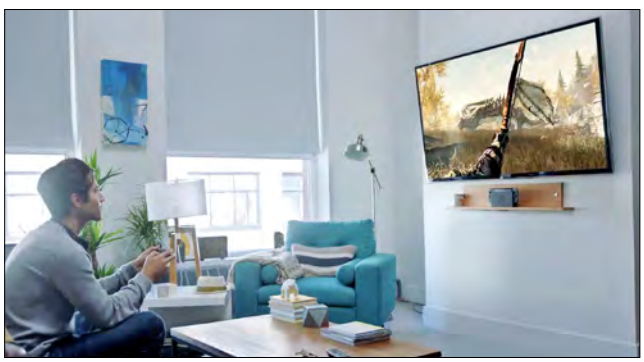
Am wichtigsten sind natürlich die Drittherstellerspiele, die exklusiv für die Switch veröffentlicht werden. Ein heißer Kandidat dafür ist *Beyond Good and Evil 2*, die Fortsetzung des kultigen Action-Adventures aus dem Hause Ubisoft. Als gesichert gilt die Nintendo-Exlusivität des Spiels nicht, es würde aber zu Ubisofts Politik passen. Auch zum Wii-U-Release hatte der französische Publisher ein exklusives, auf die Konsole ausgelegtes Spiel am Start, *ZombiU*. Nicht jeder Publisher ist so risikofreudig und kann sich solche Experimente leisten – deshalb muss Nintendo durchaus mal Geld in die Hand nehmen, um den Herstellern bei der Entscheidung behilflich zu sein. Dabei muss das japanische Unternehmen jedoch die Zielgruppe im Hinterkopf behalten. Ein westliches Hardcore-RPG oder ein Weltkriegs-Ego-Shooter zum Beispiel wären als Exklusivspiele sicher denkbar, thematisch auf der Switch aber nicht so gut aufgehoben wie etwa ein Action-Adventure oder ein klassisches Jump & Run. Das bedeutet nicht, dass „erwachsenere" Spiele der Switch vorenthalten werden sollten, sondern dass Nintendo die exklusiven Titel mit Blick auf die Konsolenzielgruppe bestimmen muss. Ebenfalls wichtig ist die Qualität des Spieleaufgebots. Auf der Wii etwa gab es jede Menge exklusive Titel, aber dabei handelte es sich vor allem um lieblos zusammengeschusterte Minispielsammlungen. Da die Switch nicht mehr so stark auf die Casual-Zielgruppe setzt, besteht die Gefahr zwar nicht mehr so akut, dennoch muss Nintendo ein Auge darauf haben, dass die neue Konsole nicht als Müllhalde für unausgegorene Versuche, schnelles Geld zu machen, genutzt wird. Viele Hersteller werden womöglich erst abwarten, wie sich die Switch schlägt, bevor sie große Projekte in Angriff nehmen. Um dem entgegenzuwirken, braucht es die bestmögliche Unterstützung für Dritthersteller aufseiten Nintendos. Sei es durch Hilfe bei der Lokalisierung, einem klasse Support bei den Entwicklertools oder einer Kooperation beim Marketing.

Katharina Reuß

KATHARINA REUSS

„Nicht nur moderne Klassiker, sondern auch die Hits von morgen sind wichtig!"

Ich bin Fan von *The Elder Scrolls*, und gerade deswegen würde ich mir keine Switch kaufen, um *Skyrim* zum gefühlt zehnten Mal zu spielen – auch, wenn ich es jetzt zum ersten Mal mitnehmen kann. Etwas ganz anderes wäre da schon *The Elder Scrolls 6* auf der neuen Nintendo-Konsole! Die Japaner sollten sich nicht auf die Spiele konzentrieren, die man als Nintendo-Fan die letzten Jahre verpasst hat, sondern auf die Hits, die noch kommen werden. Indie ist ein weiterer, wichtiger Erfolgsbaustein.



***Skyrim* gehört zu den erfolgreichsten Spielen der letzten Jahre, hat aber – vorsichtig ausgedrückt – bereits eine gehörige Staubschicht angesetzt.**

Vielleicht nicht massenmarkttauglich, aber gut für die Angebotsvielfalt sind Indie-Perlen wie *Hyper Light Drifter*. Die kann man auch super unterwegs spielen.

CROSS-GENERATION-SPIELE MÜSSEN AUF DER SWITCH ROCKEN

Neuauflagen bekannter Spiele sind ja schön und gut. Um als Verkaufsargument herzuhalten, müssen sie aber deutlich mehr bieten, als schickere Texturen und drei Minuten Zusatz-Content!

Schon vor Jahren haben sich Umsetzungen bekannter Titel etabliert, meist auf der den Spielen folgenden Konsolengeneration. Der Ankündigungs-Trailer der Switch machte bereits deutlich, dass auch Nintendos neue davon nicht verschont bleiben wird – *The Elder Scrolls V: Skyrim – Special Edition* ist bekannt, *Mario Kart* und *Splatoon* sind gesetzt und auch *Lego City Undercover* sowie *Dragon Quest X* zeigen deutlich, wo die Reise hingeht.

***Super Mario Maker* war einer der wenigen echten Wii-U-Verkaufshits, eine Version für die Nachfolgekonsole ist de facto Pflicht!**

Alles neu im alten Spiel

Wir sagen: Soll uns recht sein, vor allem, da es einige der bereits angekündigten Remasters noch nie für eine Nintendo-Konsole, beziehungsweise noch nie in Europa, zu spielen gab. Wenn schon Umsetzungen, dann aber richtig! Eine hübsche Grafik, ein, zwei neue Levels und ein paar ehemalige DLCs auf dem Modul sind definitiv nicht genug, um die Switch zum Kassenschlager zu machen! Was wir erwarten, sind klare Verbesserungen an der Substanz der jeweiligen Spiele zusätzlich zu den erwartbaren Anpassungen. Wir fordern massig neue Modi, Spielfiguren, Tournier-Regeln, Steuerungsoptionen, Items und völlig neue Gameplay-Elemente für *Splatoon*! *Super Mario Maker* für Switch? Gerne, dann ist es aber mit einer Steuerungs-Anpassung nicht getan – wir erwarten uns neue Skins zu *Super Mario Land*, *Super Mario Land 2*, *Yoshi's Island*, *Super Mario Bros. 2*, und (ja, warum nicht?) auch zu *Wario Land*! Und für alle weiteren bestätigten und gemunkelten Remasters erwarten wir uns genau dieselbe Behandlung. Wer das Original bereits besitzt, soll das Gefühl erhalten, dass ihm gewaltig was entgeht, wenn er bei der neuen Version nicht zugreift. Dadurch sind nicht nur diejenigen glücklich an Bord, die noch niemals ein Wii-U-Gamepad in Händen gehalten haben, sondern auch jene, die Nintendo auch in den vergangenen, sehr harten vier Jahren stets die Treue gehalten haben. Und gegen einen Preisnachlass für Besitzer des Ursprungsspiels hat übrigens auch niemand was einzuwenden, Nintendo!

Lukas Schmid

Für ein Switch-Remaster muss *Super Smash Bros.* mit neuen Kämpfern und Inhalten aufwarten.

LUKAS SCHMID

„Ein Sammelsurium an angestaubten Hits von Vorgestern ist für den Erfolg zu wenig!"

Ich habe nix gegen Remasters einzuwenden, privat habe ich oftmals viele Stunden in selbige investiert – vorausgesetzt, sie haben einen Mehrwert im Vergleich zum Original zu bieten. Bestes Beispiel: *GTA 5*, welches auf PS4 und Xbox One im Vergleich zu den Fassungen für PS3 und Xbox 360 massiv überarbeitet daherkommt und vor neuen Inhalten nur so strotzt. Dem gegenüber steht mäßig Aufgewärmtes wie – so gern ich das Spiel mag – die Neuauflage von *Skyrim*, die hübscher ist als das Ursprungsspiel und … ja, nicht viel mehr. Das darf nicht der Switch-Anspruch sein!

BESSERE NUTZERERFAHRUNG

Für moderne und nutzerfreundliche Online-Dienste ist Nintendo wahrlich nicht bekannt. Das muss sich mit der Veröffentlichung der Switch schleunigst ändern!

Der Nintendo eShop auf 3DS und Wii U: Charmant, ganz hübsch anzusehen, aber langsam, umständlich und eingeschränkt.

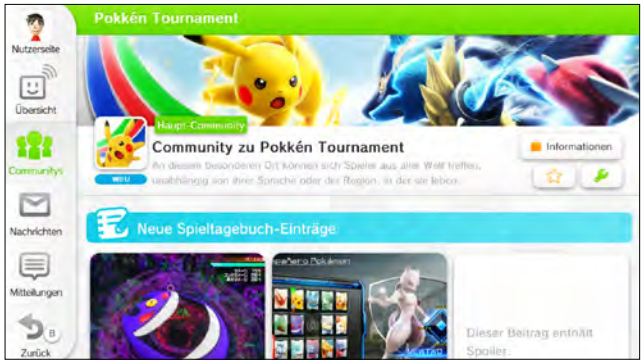
Lahmer Internet-Browser, unübersichtlicher Digital-Shop, kaum Community-Features, kein gescheites Account-System, kein Party-System und Voice-Chat für Onlinespiele – diese und viele weitere Dinge muss sich Nintendo schon seit Jahren vorwerfen lassen. Während die Welt immer digitaler und die dazugehörigen Geräte stets nutzerfreundlicher und komfortabler werden, hinkt Nintendo andauernd dem Fortschritt hinterher. Das Miiverse und der eShop versprühen zwar ihren Charme und setzen sich so von den Konkurrenz-Plattformen auf der Playstation und der Xbox ab, doch wenn es um die reine Funktionalität geht, fühlt man sich massiv eingeschränkt. Der Download einer DLC-Erweiterung im eShop ist beispielweise eine derartige Tortur, dass man schnell die Lust verliert, je wieder einen DLC zu erstehen. Dazu reagieren eShop und Miiverse nicht sehr schnell – übersichtlich sind sie auch nicht gerade. Und vom dem furchtbaren Web-Browser auf Nintendos aktuellen Konsolen ganz zu schweigen!

Komfortabler und schneller

Wenn sich Switch mit modernen Geräten messen lassen soll, dann muss Nintendo hier kräftig nachbessern. Das fängt bereits beim Betriebssystem und der Menüführung der Konsole selbst an, doch vor allem steht Big N vor der Aufgabe, dringend seine komplette Online-Struktur auf Vordermann zu bringen. Im Zentrum braucht es ein Account-System, an das sämtliche Funktionen geknüpft sind und das von allen Geräten aus zugänglich ist. Digital erworbene Spiele müssen direkt an den Account geknüpft sein und man muss sie jederzeit unkompliziert nochmal runterladen können. Das Hinzufügen und die Kommunikation mit Freunden müssen viel leichter funktionieren. Community-Funktionen müssen jederzeit und direkt aus den Spielen heraus nutzbar sein und nicht erst nach dem separaten Starten vom Miiverse. Ein Party-System samt Voice-Chat ist nötig, damit man sich spielübergreifend mit Freunden zusammenschließen und absprechen kann. Längst überfällig ist auch ein Belohnungssystem für Errungenschaften in Spielen, analog zu den Playstation-Trophäen oder den Xbox- und Steam-Achievements. Kurz gesagt muss Nintendo endlich seinen Allerwertesten hoch kriegen und das liefern, was Sony und Microsoft seit Langem schon bieten und Spieler heutzutage schlichtweg erwarten.

Ebenfalls Usus sind für Konsolen in der heutigen Zeit ordentliche Multimedia-Funktionen. Zwar wird die Switch aus Ermangelung eines Disc-Laufwerks natürlich keine Blu-ray-Filme abspielen können, aber inzwischen werden Filme und Serien ohnehin von vielen Anbietern per Streaming angeboten. Netflix, Amazon Video, Youtube und ähnliche Anwendungen gehören für die Switch daher zum Pflichtprogramm.

Nachholbedarf hat Nintendo auch beim Thema Sales im Nintendo eShop. Gerade im Direktvergleich mit den regelmäßigen und guten Sale-Aktionen auf der Playstation und auf Steam haben Nintendo-Fans das klare Nachsehen. Und die Downloadgeschwindigkeit von Spielen über den eShop bedarf ebenfalls einer deutlichen Verbesserung. **Viktor Eippert**



Egal, ob Nintendo das Miiverse komplett überarbeitet oder eine ganz neue Community-Struktur aufbaut – Hauptsache, es kommen endlich moderne Standards.

VIKTOR EIPPERT

„Nintendo hinkt mit seinen Online-Diensten mindestens eine Generation hinterher. Es wird Zeit, endlich aufzuholen!"

Ich bin sowohl mit meiner Wii U als auch meinem 3DS sehr zufrieden. Doch das liegt fast ausschließlich an den tollen Spielen auf den beiden Nintendo-Konsolen. Das Drumherum nervt mich hingegen in regelmäßigen Abständen. Der Web-Browser ist so elendig langsam, dass ich mit dem Smartphone deutlich schneller etwas im Netz nachsehen kann. Der eShop startet so lahm und die Downloadzeiten sind so lange, dass ich mich nur ganz selten dazu durchringen kann, etwas digital zu kaufen. Auf dem PC und der PS4 neige ich hingegen seit Jahren zum Digitalkauf, denn auf diesen Plattformen geht das schnell, komfortabel und ist dank zahlreicher Sonderangebote auch noch richtig günstig. Und Spiele online auf der Wii U oder dem 3DS zu spielen, ist auch furchtbar umständlich. Das muss Nintendo mit der Switch alles dringend in den Griff kriegen!

DAS MARKETING MUSS KNALLEN

Weniger „könnte, hätte, würde“ und mehr knallharte Fakten: Nintendo muss der Welt verständlich machen, wieso jedermann eine Switch braucht.

In wenigen Monaten erscheint die Nintendo Switch, wichtige Fakten (wie etwa der Name der Konsole) gab das Unternehmen erst vor Kurzem bekannt. Da es vor Oktober keine gesicherten Informationen gab, geistern seit Jahren zig Theorien zur neuen Hardware durchs Netz, werden weitergesponnen, geglaubt, angezweifelt und stiften Verwirrung bei allen, die wissen wollen, was Nintendo eigentlich treibt. Mit der Enthüllung der Konsole hat Nintendo zwar wenigstens ein bisschen Klarheit geschaffen, das Marketing muss sich aber deutlich verbessern.

Laut Werbung ist Nintendo Switch extrem flexibel. Nun muss Nintendo dieses Versprechen auch in der Realität umsetzen.

Fehler der Vergangenheit

2011, bei der Vorstellung der Wii U konnte man die Fragezeichen über den Köpfen der anwesenden Gäste förmlich sehen. Schöne Idee, der zweite Bildschirm, aber wie habe ich mir die Einsatzmöglichkeiten vorzustellen? Mit der Präsentation der Switch versuchte Nintendo, diesen Fehler zu vermeiden und machte mit einem Werbeclip deutlich, auf wie viele unterschiedliche Arten und Weisen man die Hybrid-Konsole nutzen kann. Und das nicht nur bei klassischen Nintendo-Marken, sondern auch bei Drittheller-Titeln (mehr zu diesem Themenbereich lest ab Seite 20 weiter vorne im Artikel). Genau so muss es weitergehen: Anstatt vage theoretische Möglichkeiten aufzuzeigen, muss Nintendo deutlich machen, wie vielfältig die Switch benutzt werden kann und wieso die Mobilität ein sinnvolles Extra und nicht nur ein Gimmick ist. Sonst wird das Feature wie das Gamepad der Wii U nach ein paar Monaten niemanden mehr interessieren. Erinnert sich jemand an die Ankündigung von Nintendo, man arbeite daran, zwei Gamepads an eine Wii U zu koppeln? Solche leeren Versprechungen sind ein absolutes No Go.

Mobiles Gold

Eine große, potentielle Käuferschicht für die Switch sind mobile Spieler, die keinen 3DS besitzen, sondern Smartphones und Tablets. Nach denen streckt das japanische Unternehmen seit *Pokémon Go* die Fühler aus. *Super Mario Run* ist bereits der zweite und ebenfalls immens erfolgreiche Streich. Anhängern dieser Spiele muss Nintendo klar machen, dass auf der Switch die noch besseren, größeren und spaßigeren Umsetzungen der Hosentaschentitel warten. Mit Hilfe des My-Nintendo-Accountsystems muss man Rabatte anbieten, Neuigkeiten teilen und auf Switch-Spiele und -Features aufmerksam machen. Gleichzeitig gilt es, die 3DS-Besitzer nicht allzu schnell vor den Kopf zu stoßen. Die sollen schließlich nicht das Gefühl bekommen, zugunsten von Smartphones, Tablets und der neuen Konsole fallengelassen zu werden.

Katharina Reuß

Schönes Konzept, aber schlecht erklärt: Die Enthüllung der Wii U lief deutlich schlechter ab als die erste Präsentation von Nintendo Switch.

Super Mario Run hat bei vielen Nicht-Konsoleros das Bewusstsein für Nintendo wieder wachgerufen. Davon muss das Unternehmen nun profitieren.

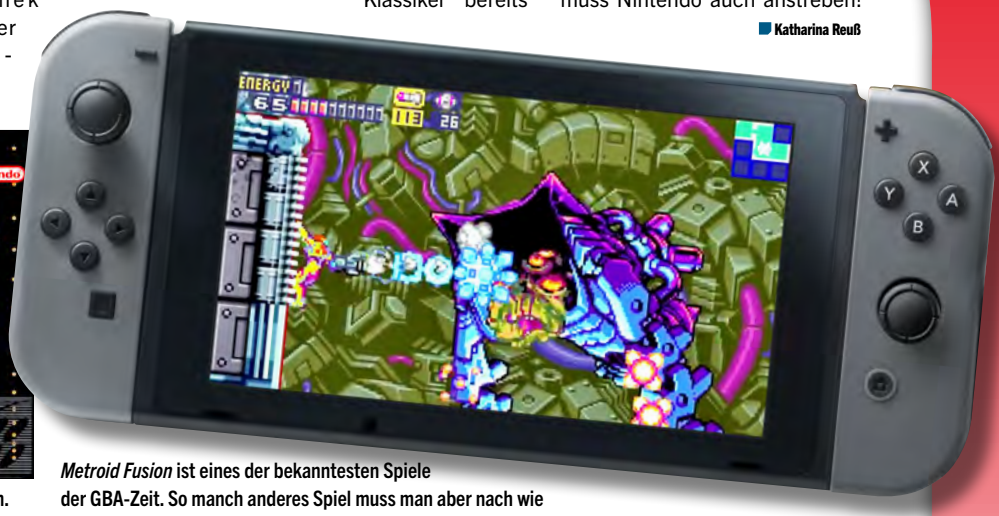
BESSERES VIRTUAL-CONSOLE-ANGEBOT

Nintendo muss Spieleklassiker besser zugänglich machen und die Auswahl erweitern.

Wenige Konsolenhersteller und Publisher blicken auf ein so reiches Portfolio an Spieleklassikern zurück wie Nintendo. An dieser Tatsache können aber durchaus Zweifel aufkommen, wenn man einen Blick auf die in der Virtual Console verfügbaren Titel wirft. Wo sind die Gamecube-Klassiker? Wo stecken zig gefeierte GBA-, SNES- und NES-Spiele? Und wieso ist die Emulation nicht so gut, wie sie sein könnte? Die Aussicht, mit der Switch einen Zugriff auf die komplette Spielebibliothek vergangener Generationen zu bekommen, würde jede Menge Leute zu einem Konsolenkauf anregen. Dabei muss Nintendo aber auch Rücksicht nehmen auf all diejenigen, die der Virtual Console bislang schon treu waren. Wer Klassiker bereits auf der Wiii U oder dem 3DS besitzt, darf nicht erneut zur Kasse gebeten werden, um diese auch auf die Switch zu laden. Und eine regelmäßigere Preissenkung der Angebote muss Nintendo auch anstreben!

Katharina Reuß

Klassiker wie *Super Mario World* sollte man gespielt haben. Zwei- oder dreifach zahlen sollte man dafür aber nicht.



***Metroid Fusion* ist eines der bekanntesten Spiele der GBA-Zeit. So manch anderes Spiel muss man aber nach wie vor als Cartridge kaufen, da es in der Virtual Console nicht zu haben ist. Das muss sich ändern!**

SWITCH MUSS ZUKUNFTSSICHER SEIN

Nintendos neue Konsole muss auch in ein paar Jahren mit der Konkurrenz mithalten können.

Sowohl Sony als auch Microsoft setzen mit der PS4 Pro und der Xbox Scorpio auf Updates ihrer Konsolen, die mit deutlich besserer Technik ausgestattet sind, sich dabei aber weiterhin die gleiche Spielebibliothek mit den jeweiligen Ursprungskonsolen teilen. Das bietet Entwicklern natürlich mehr Leistung, um ihre Spiele noch besser, schöner und flüssiger zu machen. Und dadurch wird der Leistungsunterschied zur Switch auch noch größer. Damit die Switch auf Dauer konkurrenzfähig bleiben soll, muss Nintendo mit einem vergleichbaren Konzept für die Switch aufwarten. Hier halten wir zwei Lösungen für sinnvoll. Basierend auf Nintendos Patent-Anmeldung für optionale Support-Geräte, die die Leistung einer Konsole erhöhen (wir berichteten in Ausgabe 02/16) macht es Sinn, wenn Nintendo in Zukunft eine Variante des Switch-Docks mit brandneuer Hardware veröffentlicht, das die Leistung der Switch im Heimkonsolen-Betrieb nochmals steigert. Das würde Switch im Heimkonsolen-Direktvergleich mit PS4 Pro und Xbox Scorpio helfen. Der Haken ist natürlich, dass die Switch dadurch unterwegs keine zusätzliche Leistung hinzugewinnt. Die Alternative ist eine klassische Konsolen-Revision, wie sie Nintendo mit dem Nintendo DSi oder dem New 3DS bei seinen Handhelds schon durchgeführt hat. Eine solche Switch Pro wäre sowohl daheim als auch unterwegs leistungsfähiger als die normale Switch. Der Haken ist allerdings, dass die Anschaffung sicherlich teurer wäre, als nur ein neues Switch-Dock zu berappen.

Viktor Eippert

Mit der Veröffentlichung eines verbesserten Switch-Docks in ein paar Jahren kann Nintendo mit Sonys und Microsofts Konsolen-Updates mithalten.

Bei seinen Handheld-Konsolen veröffentlichte Nintendo schon mehrfach Revisionen mit neuen Funktionen und/oder stärkerer Hardware.

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!

So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler jeweils online oder offline miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Splatoon

Termin: 29. Mai 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
An der Optik hat sich in den vergangenen Monaten nichts geändert. Das tolle Artdesign wird nach wie vor von einer sauberen Technik getragen.

SOUND 9
Sprache/Text: Inkling-Sprache/Deutsch
Die neuen, thematisch sehr abwechslungsreichen Musikstücke fügen sich wunderbar in den ohnehin schon famosen Soundtrack des Spiels ein.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: Alleine nur mit Gamepad spielbar
Die sehr simpel gehaltene Steuerung setzt auf eine Mischung aus Analog- und Gyroskop-Steuerung. Wunderbar umgesetzt, nahezu fehlerfrei.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Die Kampagne des Spiels ist leider ein wenig kurz und zu einfach geraten. Wer alle versteckten Schriftrollen finden will, wird um die sieben Stunden benötigen.

MEHRSPIELER 10
Spieler online: 8 **Spieler offline:** 1-2
Dank neuer wie auch gut umgesetzter Spielmodi hat sich *Splatoon* seine 10 im Mehrspieler redlich verdient. Lediglich manche Abstürze nerven noch.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Fantastisch umgesetztes Tinten-Feature
- ✚☐ Präzise, leicht zu handhabende Steuerung
- ✚☐ Neue Mehrspielerkarten sehr gelungen
- ✚☐ Ungewöhnliches, skurriles Artdesign
- ✚☐ Neue Waffen sehr abwechslungsreich
- ➖☐ Waffen-Balance noch nicht perfekt
- ➖☐ Einzelspielerkampagne immer noch recht kurz
- ➖☐ Online öfters immer noch Abstürze

WERTUNG/FAZIT

90

„Innovativ, kreativ und wohldurchdacht: *Splatoon* bringt Farbe in euer Leben!“

ICONS

N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 USK ab 0 freigegeben
2 USK ab 6 freigegeben
3 USK ab 12 freigegeben
4 USK ab 16 freigegeben
5 USK ab 18

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

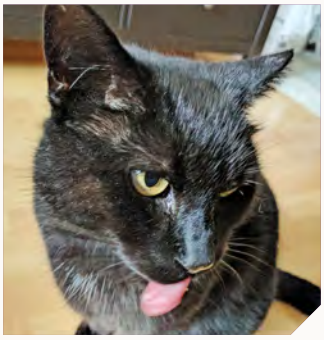
VIKTOR EIPPERT (30, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Fire Emblem Fates (endlich in der dritten Kampagne angekommen), Paper Mario: Color Splash (Wii U)
Sieht gerade: House of Cards – Staffel 1
Hört gerade: den Soundrack zu Final Fantasy XV
Und sonst: Irgendwie war 2016 kein so tolles Jahr. Man hat genau gemerkt, dass es für Nintendo ein Übergangsjahr war, bevor es mit der nächsten Konsole wieder richtig spannend wird. Und von den bedrückenden weltpolitischen Entwicklungen fange ich besser gar nicht erst an …

MARCO CABIBBO (32, Redakteur)

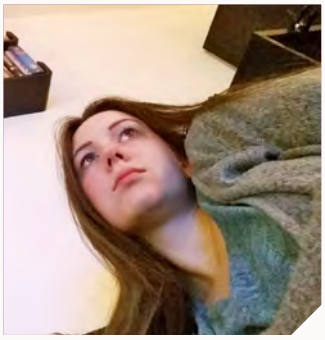
Spielt gerade: Stardew Valley (PS4)
Sieht gerade: Ein leeres Großraumbüro
Hört gerade: Ein eigens zusammengestelltes Best-of diverser Künstler, die in diesem Jahr von uns gegangen sind
Und sonst: Gab es dieses Weihachten Folgendes zu essen: diverse italienische Vorspeisen, Ravioli mit Ricotta und Salsiccia, weißer Heilbutt mit süßer Senfsoße sowie Panna Cotta, Mascarpone, Tiramisu und Mousse au Chocolat. Ach und eine Kaffeemaschine für 2017 war auch noch drin. Endlich muss ich nicht mehr schlafen.

LUKAS SCHMID (28, Redakteur)



Spielt gerade: The Last Guardian (PS4)
Sieht gerade: Ghostbusters (2016)
Liest gerade: Stephen King – Nona
Und sonst: Weihnachtszeit heißt Familienzeit – wie jeden Dezember hat es mich zu meinen Lieben nach Österreich verschlagen, wo ich mit meinen Geschwistern herumgealbert und mit meinen Eltern gesoffen habe, mit meinem besten Freund klettern war und das liebreizende Antlitz des Familienkaters Nero bewundert habe. Außerdem gab es Geschenke – da ist der Start ins neue Jahr gleich viel angenehmer!

KATHARINA REUSS (29, Redakteurin)

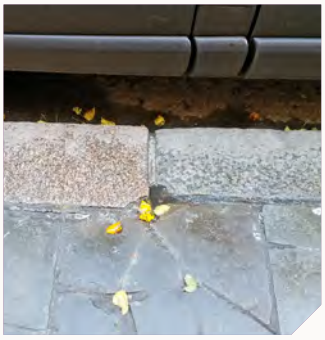


Spielt gerade: Pokémon Sonne (3DS)
Liest gerade: Gute Nacht, Punpun (Manga von Inio Asao), Was ich euch nicht erzählte (von Celeste Ng)
Hört gerade: Passend zum Wetter viel Sentenced und Type O Negative
Und sonst: Weihnachten war sehr schön, auch wenn (oder weil?) es nicht unbedingt die klassischen Festtagsgerichte wie Gans und Klöße gab, sondern lecker Brunch mit vielen Kleinigkeiten. Die Kombination Braten und Soße hatte ich neulich auf einer Pizza. War ganz lecker!

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Liest gerade: Mint No.9
Hört gerade: Jethro Tull – Aqualung (Steven Wilson Mix), Slowcoaches – Nothing Gives
Sieht gerade: Frank Zappa – Eat that Question
Und sonst: Ich bin übellaunig. Schon aus Prinzip. Und wenn dann noch das Gewese um Weihnachten losgeht … , alle haben sich ganz plötzlich kurz mal lieb. Da muss man wenigstens beim Festtagsmenü Kante zeigen und einen angemessenen Beitrag leisten: Pastete „Golgatha“

BENJAMIN KEGEL (35, freier Mitarbeiter)



Spielt gerade: Divinity: Original Sin (eines der besten Koop-Abenteuer aller Zeiten!)
Sieht gerade: Shin Godzilla. Alter.
Hört gerade: Den OST der Civilization-Serie. Richtig gute, intensive Musik.
Und sonst: Letzten Monat war ich mal wieder eine schöne Woche lang in England. Der rote Randstein, den ihr rechts im Foto seht, ist eine besondere Sehenswürdigkeit in London. An dieser Stelle stand die Wasserpumpe, an der John Snow (wirklich!) im 19. Jahrhundert eine Cholera-Epidemie nachgewiesen und damit quasi die Kanalisation erfunden hat.

LAUREEN EGGMANN (23, Freie Mitarbeiterin)

Spielt gerade: Stardew Valley (PC), Pokémon Sonne (3DS)
Liest gerade: Die erfolgreiche Abschlussarbeit für Dummies
Schaut gerade: Hibike! Euphonium
Und sonst: Selbst als fast fertig studierte Journalistin ist man nicht gefeit vor dem Grauen der Bachelor-Arbeit. Ein wissenschaftlicher Text ohne Humor. Wenn ich also nicht gerade schreiend im Kreis renne, lenke ich mich mit Spielen wie Stardew Valley ab oder lasse einfach Bauz für mich schreiben. Professionell, ich weiß.

ALEXANDER GRILLENBERGER (23, Praktikant)

Spielt gerade: Overwatch (PC), Pokémon Sonne (3DS), Pikmin 2 (Wii U)
Sieht gerade: One Piece, Hannibal – Staffel 3 und Narcos – Staffel 2
Hört gerade: The Next Episode
Und sonst: Das neue Jahr fängt genauso an, wie das letzte Jahr aufgehört hat – vor dem PC. :) Ich freue mich schon auf die vielen neuen Spiele-Titel, die dieses Jahr erscheinen werden, aber ganz besonders freue ich mich auf den Release der Switch. Hoffentlich wird diese Konsole Nintendo wieder ganz nach oben bringen.

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Shantae: Half-Genie Hero	Dragon Quest VIII	Shantae: Half-Genie Hero	Dragon Quest VIII
FLOP-TITEL	Minecraft: Story Mode	Minecraft: Story Mode	-	Minecraft: Story Mode
Super Mario Run (Mobile) ∅ Wertung: 7,0 // Test S. 32	Nein, ein vollwertiger Serienableger ist's nicht ganz geworden, doch *Super Mario* beweist auch am Smartphone, dass er der Hüpf-König ist. Das simple, aber sehr gut umgesetzte One-Touch-Gameplay macht einfach Laune! **8**	Keine Frage, im direkten Vergleich zu echten *Mario*-Spielen für Nintendo-Konsolen bietet *Super Mario Run* deutlich weniger. Doch dafür ist es ideal auf die Plattform getrimmt und es lebt vom tollen Level-Design. **7**	*Super Mario Run* beweist leider nur zu gut, dass nicht jedes Genre und jede Serie für Smartphones geschaffen ist. Selbst ein Qualitätsgarant wie *Mario* muss da leider ein wenig Kritik hinnehmen. Passabel ist's aber schon. **6**	Also … mal abgesehen von der fragwürdigen Entscheidung, nicht mal die komplette erste Welt zum kostenlosen Spielen anzubieten, finde ich das Ding okay. Man hat es schnell kapiert, der Reiz liegt in der Perfektion. **7**
Dragon Quest VIII: D. R. d. v. K. (3DS) ∅ Wertung: 9,0 // Test S. 36	Ich spiele umfangreiche Rollenspiele zwar lieber am großen Bildschirm, doch es ist erstaunlich, wie kompetent die Macher diesen wahrscheinlich besten *Dragon Quest*-Teil auf den 3DS portiert haben. Tolles Ding! **9**	*Dragon Quest VIII* zählte schon in der Urfassung für Playstation 2 zu meinen liebsten Spielen überhaupt. Und die 3DS-Fassung ist sogar deutlich erweitert. Daher gibt's von mir ganz klar eine seltene 10er-Wertung! **10**	Ich hatte wohl einfach das Pech, nie wirklich mit der Serie warm geworden zu sein. Aus diesem Grund bin ich zwar weniger euphorisch als Vik, kann aber nachvollziehen, was ihm an dem achten Teil so gut gefällt. **8**	Ein absolutes Monstrum von einem Rollenspiel. Wenn ihr als normalsterblicher Schüler oder Arbeitnehmer einfach mal ein halbes Jahr Freizeit verplanen wollt, zack, bitte, *Dragon Quest* kaufen, erledigt. Stark! **9**
Minecraft: Story Mode – T. C. A. (Wii U) ∅ Wertung: 3,5 // Test S. 40	Ich mag die Telltale-Adventures gerne, wenngleich sie spielerisch sehr wenig hergeben und alleine von der Atmosphäre leben. Das Ding hier aber hat eine grausige Atmosphäre und verliert somit jede Daseinsberechtigung. **3**	Ausgerechnet *Minecraft* als Basis für ein Telltale-Adventure zu nehmen fand ich von vornherein fragwürdig. Schließlich ist *Minecraft* nicht für Story und Charaktere bekannt. Entsprechend öde ist das Ergebnis. **5**	Ich bin kein großer Fan des Hauptspiels, erkenne jedoch den Reiz daran. Hier haben wir es aber klar mit einer Kundenfalle zu tun, die nur darauf abzielt, den ahnungslosen Kids das Geld aus der Tasche zu ziehen. **4**	Großer Gott, wo fange ich da nur an? Ganz sicher nicht mit dem Kauf dieses Spiels, so viel steht mal fest. Einen dermaßen langweiligen Trip ins Reich der Geldschneiderei hab ich selten gesehen. Nee, danke, geh weg! **3**
Shantae: Half-Genie Hero (Wii U eS.) ∅ Wertung: 8,25 // Test S. 40	*Shantae* ist nach wie vor nicht wirklich ein großer Name im Metroidvania-Genre, gehört aber nichtsdestoweniger zu den besten 2D-Abenteuer-Serien überhaupt. Und auch *Half-Genie Hero* ist qualitativ ganz vorne mit dabei! **9**	Das neueste *Shantae*-Abenteuer ist zwar schon in ein paar Stunden mitsamt aller Secrets durchgespielt, doch ein feines *Metroidvania* ist es trotzdem. Eines der guten Beispiele für erfolgreiche Kickstarter-Spiele. **8**	Da es draußen so frostig ist, kommt mir so ein flottes wie sommerlich anmutendes Jump & Run gerade recht. Schön, dass *Half-Genie Hero* nach der langen Entwicklungszeit nicht an Qualität einbüßen musste. **8**	Klein, aber auch kompakt und sehr ordentlich. Das Ding macht Spaß, überfordert weder seinen Namen noch seine Kampagne und erst recht nicht sein Team. Das Ergebnis ist dann auch ein echt flottes Spiel. **8**
Picross e7 (3DS eShop) ∅ Wertung: 7,75 // Test S. 60	Zwei DInge sind unendlich: der Weltraum und der schiere Spaß, den ich beim Lösen von *Picross*-Rätseln empfinde! Somit wird auch *Picross e7* meinen 3DS wieder sehr lange in Beschlag nehmen – trotz fehlender Neuerungen. **8**	Im Grunde ist es zwar immer das gleiche Spiel neu verpackt mit frischen Knobelbildern, doch eine Runde *Picross* geht trotzdem immer – insbesondere in der Bahn auf dem Weg zur Arbeit oder dem Rückweg. **8**	Nachdem ich in der letzten Ausgabe mit *Picross 3D: Round 2* meinen Knobel-Hunger für die nächsten Jahre erst einmal gestillt habe, kann ich *Picross e7* jetzt ruhigen Gewissens außer Acht lassen. **6**	Kennt ihr diese fetten Rätselwälzer, die man in den Bahnhofsbuchhandlungen kaufen kann? Genau das ist Nintendos *Picross*-Serie mittlerweile: More of the same, aber ein echter Langeweile-Fresser. **7**
New Play Control! Pikmin 2 (Wii U VC) ∅ Wertung: 7,5 // Test S. 56	Ähnlich wie Ben hat mich das *Pikmin*-Fieber trotz kaum bestreitbarer Qualitäten niemals gepackt. Den Stil und die knuddeligen Helden mag ich aber sehr gerne, sodass ich dem Ding vielleicht wieder mal eine Chance gebe. **7**	Ich liebe die *Pikmin*-Spiele einerseits für ihr tolles Strategie-Spielprinzip und andererseits für ihre wunderbar frische Einzigartigkeit. Die Wii-Fassung von *Pikmin 2* ist auch auf Wii U fein, ich bevorzuge aber *Pikmin 3*. **8**	Kennt ihr das, wenn ihr in Videospielen Nahrungsmittel seht und dann sofort Appetit darauf bekommt? Wegen *Pikmin* bin ich mal zum Obsthändler um die Ecke marschiert und habe mich mit Kirschen eingedeckt. **8**	Die *Pikmin*-Serie läuft bei mir unter der Kategorie „nett und harmlos". Quasi die „Der will nur spielen"-Version eines Strategie-Titels. Ich stimme Viktor zu, dass Part 3 noch etwas besser ist, Spaß macht aber auch Teil 2! **7**

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

Besonders beeindruckende Figuren hat Nintendo zum 30. Jubiläum von Super Mario sowie zur HD-Neuauflage von The Legend of Zelda: Twilight Princess veröffentlicht. Und bei uns bekommt ihr sie als Abo-Prämie!

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt deines Wii U Gamepads berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: Super Mario Maker, Super Smash Bros. für Wii U/3DS, The Legend of Zelda: Twilight Princess HD, Hyrule Warriors: Legends und weiteren Titeln für Wii U und New Nintendo 3DS!

NUR NOCH WENIGE EXEMPLARE VERFÜGBAR!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der umfangreichen N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für Wii U, Switch, 3DS und Mobile. Stand: 5. Januar 2017.

Wii U/Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2017		
UPDATE Rise: Race the Future	VD-Dev	2017
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Nintendo	2017
Weitere Ankündigungen		
Bloodstained: Ritual of the Night	Armature Studio	1. Hälfte 2018
Clayfighter	Interplay	Nicht bekannt
Know Your Friends	Ubisoft	Nicht bekannt
Project Giant Robot	Nintendo	Nicht bekannt
Wii U eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
NEU Cup Critters	RCMADIAX	05. Januar 2017
NEU Drop It: Block Paradise!	Zenfa Productions	Anfang 2017
UPDATE Earthlock: Festival of Magic	Snowcastle Games	Januar 2017
UPDATE Forma.8	MixedBag	Februar 2017
Spheroids	Eclipse Games	05. Januar 2017
NEU Toby: The Secret Mine	Headup Games	Anfang 2017
Wii U eShop: Weitere Ankündigungen		
UPDATE 6180 the moon	Turtle Cream	2017
UPDATE 90's Arcade Racer	Nicalis	2017
A Boy and his Blob	Majesco	Nicht bekannt
UPDATE Action Henk	Curve Digital	2017
UPDATE A.N.N.E	Gamesbymo	2017
Antipole DX	Saturnine Games	2017
UPDATE Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	2017
UPDATE A World of Keflings	NinjaBee	2017
Aztez	Team Colorblind	Nicht bekannt
UPDATE Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	2017
Between Heartbeats	Blimbu Games	2017
Bizerta: Silent Evil	Edrox Interactive	Nicht bekannt
UPDATE BLOC	Craigworks	2017
Blood Alloy	Suppressive Fire Games	Nicht bekannt
Candle	Teku Studios	Nicht bekannt
UPDATE Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	2017
UPDATE Cryamore	Atlus	2017
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
UPDATE Dance of the Damned	Nexis Games	2017
UPDATE Demongion	Mobot Studios	2017
UPDATE Dex	Badland Games	2017
UPDATE Deer God	Mobot Studios	2017
UPDATE Dot Arcade	James Montagna	2017
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	Nicht bekannt
UPDATE Draw the Line	Nexis Games	2017
UPDATE Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Red Thread Studios	2017
UPDATE Dreii	bitforge	2017
UPDATE Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2017
UPDATE Forced	BetaDwarf	2017
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Freedom Planet 2	Galaxy Trail	Mitte 2017
UPDATE Giana Sisters: Dream Runners	Black Forest Games	2017
UPDATE Go Go Electric Samurai	Hexagon Games	2017
UPDATE Gravity+	Ezekiel Rage	2017
UPDATE Guns, Gore & Cannoli	Crazy Monkey Studios	2017
UPDATE Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	2017
UPDATE Hex Heroes	Prismatic Games	2017
UPDATE Hive Jump	Graphite Lab	Frühjahr 2017
UPDATE Hollow Knight	Team Cherry	2017
Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
UPDATE Kerbal Space Program	Squad	2017
UPDATE Knytt Underground	Ripstone	2017
Lil Bub's Hello Earth	Mike Bridavsky	Ende 2017
UPDATE Limbo	Playdead	2017

Wii U/Switch (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
UPDATE Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2017
UPDATE March of War	ISOTX	2017
Mekazoo	The Good Mood Creators	Nicht bekannt
UPDATE Mousecraft: Director's CAT	Crunching Koalas	2017
UPDATE Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2017
UPDATE Over My Dead Body (For You)	DuneWorld Games	2017
Pankapu: The Dream Keeper	Kind Studio	2017
UPDATE Pinball Arcade	FarSight Studios	2017
Planet Diver	Fabraz	Nicht bekannt
UPDATE Poi	Polykid	2017
UPDATE Race the Sun	Disparity Games	2017
Racing Apex	Lucky Mountain Games	2017
UPDATE Rive	Two Tribes	2017
UPDATE Road Redemption	Darkseas Games	2017
Rynn's Adventure: Trouble in the Enchanted …	Arcane Four	Nicht bekannt
Shadow Blade: Reload	Dead Mage	Nicht bekannt
UPDATE Shiness: The Lightning Kingdom	Focus Home Interactive	2017
UPDATE Shutshimi	Choice Provisions	2017
Slime-san	Fabraz	April 2017
Sushi Princess	Lage Lodge Games	Nicht bekannt
Swap Fire	Midnight Status	Nicht bekannt
UPDATE Tadpole Trepple	Bitfinity Games	2017
UPDATE The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2017
The Minotaur	Ratalaika Games	Nicht bekannt
UPDATE The Next Penelope	Aurelian Regard/Blitworks	2017
UPDATE The Song of Seven	Enlightened Games	2017
UPDATE The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2017
Trine 3	Frozenbyte	Nicht bekannt
UPDATE U Craft	Nexis Games	2017
Vaccine	Rainy Night Creations	1. Quartal 2017
UPDATE Volgarr the Viking	Crazy Viking Studio	2017
UPDATE Whoa Dave!	Gaijin Games	2017
UPDATE Windup Knight 2	Robot Invader	2017
Wonderboy: The Dragon's Trap	DotEmu	Nicht bekannt
UPDATE Wonder Flick	Level-5	2017
World to the West	Rain Games	Nicht bekannt
UPDATE Zombie Vikings	Zoink Games	2017
Nintendo Switch		
Constructor HD	System 3	2017
Cube Life: Survival HD	Cypronia	Nicht bekannt
Dragon Quest X	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
Dungeon of Zaar	KURB	2017
Just Dance 2017	Ubisoft	März 2017
Lego City Undercover	Warner Bros. Games	Frühling 2017
Mario Kart Switch	Nintendo	Nicht bekannt
Monster Boy and the Cursed Kingdom	FDG Entertainment	Nicht bekannt
NBA 2K Switch	2K Games	Nicht bekannt
Nobunaga's Ambition Switch	Koei Tecmo	Nicht bekannt
Oceanhorn	FGDGames	Nicht bekannt
Project Sonic	Sega	Herbst 2017
NEU Rime	Tequila Works	Mai 2017
Rise: Race the Future	VD-Dev	2017
NEU Seasons of Heaven	Any Arts Production	Nicht bekannt
Splatoon Switch	Nintendo	Nicht bekannt
Stardew Valley	ConcernedApe	2016
S. 07 NEU Sunu Ikkibu: Din Nahu	Alecqua Studios	Nicht bekannt
Super Mario Switch	Nintendo	Nicht bekannt
Tank it!	Bplus	2017
NEU The Binding of Isaac: Afterbirth+	Nicalis	Frühling 2017
The Elder Scrolls V: Skyrim – Special Ed.	Bethesda	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Nintendo	2017
NEU The Sacred Hero	SiMPLiSTiC	2018

(New) 3DS/Mobile

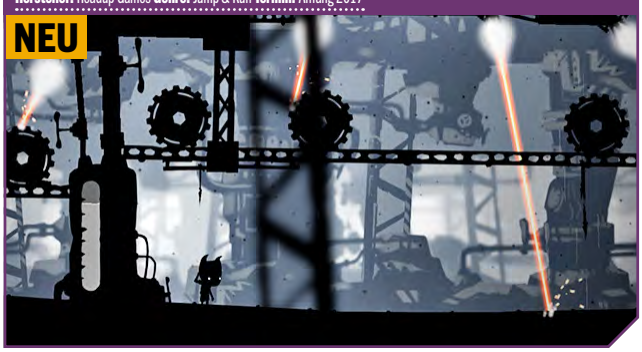
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Januar 2017		
S. 36 Dragon Quest VIII: Die Reise des verw. Königs	Nintendo	20. Januar 2017
Februar 2017		
Dragon Ball: Fusions	Bandai Namco	17. Februar 2017
Poochy & Yoshi's Woolly World	Nintendo	03. Februar 2017
2017		
Ever Oasis	Nintendo	2017
Harvest Moon: Skytree Village	Rising Star Games	Frühjahr 2017
Lady Layton: The Millionaire Ariadone's …	Level-5	2017
Mario Sports Superstars	Nintendo	Frühjahr 2017
UPDATE Mighty No. 9	Comcept	2017
Pikmin für Nintendo 3DS	Nintendo	2017
UPDATE Rise: Race the Future	VD-Dev	2017
UPDATE Runbow Pocket Deluxe	13AM Games	2017
Yo-kai Watch 2	Level-5	Frühjahr 2017
UPDATE Yu-Gi-Oh! Saikyo Card Battle	Konami	2017
Weitere Ankündigungen		
Attack on Titan: Escape from Certain Death	Koei Tecmo	Nicht bekannt
Bayblade Burst	FuRyu	Nicht bekannt
Digimon Universe: Appli Monsters	Bandai Namco	Nicht bekannt
DJMax Encore	Rising Star Games	Nicht bekannt
Dragon Quest Monsters: Joker 3 Professional	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
Etrian Odyssey 5	Atlus	Nicht bekannt
Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
Great Ace Attorney 2	Capcom	Nicht bekannt
Inazuma Eleven Go Galaxy	Level-5	Nicht bekannt
Megaton Musashi	Level-5	Nicht bekannt
Miitopia	Nintendo	Nicht bekannt
Monster Hunter Stories	Capcom	Nicht bekannt
Monster Hunter XX	Capcom	Nicht bekannt
New Atelier Rorona: The Origin Story of …	NIS	Nicht bekannt
One Piece: Great Pirate Colosseum	Bandai Namco	Nicht bekannt
One Piece: Super Grand Battle X	Bandai Namco	Nicht bekannt
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
Puyo Pup Chronicle	Sega	Nicht bekannt
Shift DX	Rising Star Games	Nicht bekannt
Story of Seasons: Trio of Towns	Marvelous	Nicht bekannt
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
The Alive Allliance	FuRyu	Nicht bekannt
Theatrhythm: Dragon Quest	Square Enix	Nicht bekannt
The Snack World	Level-5	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 3: Sukiyaki	Level-5	Nicht bekannt
3DS eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
NEU Quiet, Please!	Nostatic Software	05. Januar 2017
NEU Tank Troopers	Vitei	Anfang 2017

(New) 3DS/Mobile (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
3DS eShop: Weitere Ankündigungen		
UPDATE AeternoBlade 2	Corecell	2017
Antipole DX	Saturnine Games	2017
Chicken Wiggle	Atooi	2017
Child's Mind	Unit DTH	Nicht bekannt
Chase	Arc System Works	Nicht bekannt
NEU Creeping Terror	Sushi Typhoon Games	Nicht bekannt
UPDATE Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2017
forma.8	MixedBag	Nicht bekannt
Frontier Days Founding Pioneers	Circle Entertainment	Nicht bekannt
NEU Go! Go! Kokopolo 3D	Circle Entertainment	2017
Goodbye! BOXBOY!	Nintendo	Nicht bekannt
Great Detective Pikachu	Nintendo	Nicht bekannt
UPDATE Grinsia	Nicalis	2017
UPDATE Gourmet Dream	Circle Entertainment	2017
Harvest December	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Hermit Saver	Kemco	Nicht bekannt
NEU Legna Tactica	Hit-Point	Nicht bekannt
UPDATE Lifespeed	Wee Man Studios	2017
UPDATE Mini Sport Soul	Mechanic Arms	2017
UPDATE Mixed Messages	Activision	2017
UPDATE Moon Chronicles (Episode 1)	Renegade Kid	2017
UPDATE Moon Chronicles (Episode 2)	Renegade Kid	2017
UPDATE Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2017
NEU Omori	Omocat	Nicht bekannt
Picontier	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Punch Club	tinyBuild	Nicht bekannt
RPG Maker Festival	Kadokawa Games	Nicht bekannt
UPDATE Runbow Pocket	13AM Games	2017
UPDATE Saber Rider and the Star Sheriffs	Team Saber Rider	2017
Shakedown Hawaii	Vblank Entertainment	Nicht bekannt
UPDATE Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	2017
Shift DX	Cosen	Nicht bekannt
Spheroids	Eclipse Games	2017
UPDATE Strike Force Foxx	Big John Games	2017
UPDATE Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2017
Tank Troopers	Nintendo	2017
The Legend of Dark Witch 3	Circle Entertainment	Nicht bekannt
UPDATE The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2017
UPDATE Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	2017
UPDATE Treasurenauts	Renegade Kid	2017
UPDATE Volgarr the Viking	Crazy Viking Studio	2017
Warlock's Tower	Midipixel Studio	2017
UPDATE Whoa Dave!	Gaijin Games	2017
Mobile		
Animal Crossing	Nintendo	1. Quartal 2017
Fire Emblem	Nintendo	1. Quartal 2017
Pokémon CoMaster	Nintendo	Nicht bekannt
S. 32 UPDATE Super Mario Run	Nintendo	2017 (Android)

TOBY: THE SECRET MINE (Wii U eSHOP)

Hersteller: Headup Games **Genre:** Jump & Run **Termin:** Anfang 2017



LEGNA TACTICA (3DS eSHOP)

Hersteller: Hit-Point **Genre:** Strategie **Termin:** Nicht bekannt

Mobile

SUPER MARIO RUN

Jump & Run Renn, Mario, renn, die Konkurrenz schläft nicht! Findet sich der untersetzte Klempner in dem unbekannten Smartphone- und Tablet-Revier zurecht oder beschreitet er Irrwege?

Die moderne Gesellschaft wird immer fauler! Schuld an dieser vermeintlichen Tatsache sind, so hört man es an Stammtischen auf der ganzen Welt, Smartphones und das Internet. Statt in einem kiloschweren Lexikon zu blättern, gibt man Fragen einfach in eine Suchmaschine ein. Und statt Karten zu studieren, berechnet das Navigationsgerät die Route automatisch. Sogar Klempner Mario läuft nun ganz von selber! Im ersten Handyspiel mit Nintendos Maskottchen in der Hauptrolle werden etablierte Mechaniken der Reihe vereinfacht und angepasst an diese neue Plattform, die beinahe jeder in der Tasche hat.

Mit einer Hand

Da ein Smartphone für gewöhnlich nicht über Knöpfe wie ein Controller verfügt, genügt in *Super Mario Run* ein einfaches Fingertippen, um Marios Bewegungen zu kontrollieren. Ganz so simpel, wie sich das anhört, ist das Spiel aber freilich nicht. Der Klempner hat im Vergleich zu seinen regulären Hüpfspielauftritten ein paar neue Moves hinzugelernt, er macht etwa automatisch einen Satz über Gumbas und andere kleine Gegner. Alle versteckten Münzen und eine Menge Geld sammelt man nur, wenn man beim Tippen präzise auf das Timing achtet, Mario so in neue Höhen katapultiert und zielgenau die Köpfe von Feinden als Trampolin nutzt. In sechs Welten warten jeweils vier Levels auf die zahlungswilligen Zocker. Die ersten drei Stages der ersten Welt kann man kostenlos ausprobieren. Nachdem man zehn Euro geblecht hat, genießt man ein mikrotransaktionsfreies Hüpfspiel – von einem kleinen Überbleibsel eines wohl geplanten Features abgesehen. Doch dazu später mehr. Auf den ersten Blick jedenfalls handelt es sich bei *Super Mario Run* um ein buntes, unterhaltsames Hüpfspiel, bei dem man mal wieder Prinzessin Peach retten und vor Ablauf der Zeit in jedem Level die Mario-Flagge hissen muss.

Kurzes Vergnügen

Bis man die Prinzessin aus den Pranken von Bowser befreit hat, vergehen maximal zwei Stunden. Vor allem geübte Runner-Spieler oder Jump&Run-Experten kommen angesichts der kurzen Levels kaum ins Schwitzen. Als Belohnung für die Rettung darf man nach dem ersten Durchspielen auch Peach steuern – sie schwebt etwas länger in der Luft als Mario. In die vorgefertigten Levels kehrt man höchstens zurück, um die drei Sets Münzen pro Level zu bergen. In jeder Stage gibt es fünf Sammelmünzen, zunächst muss man die pinkfarbenen Versionen einsacken. Nur wenn man alle fünf in einem

Durchgang stibitzt, gilt die Aufgabe als erledigt. Hat man diese Taler beisammen, erscheinen fünf lila Exemplare an anderen Orten im Level und wenn man auch die in der Tasche hat, warten fünf schwarze Münzen auf neue Besitzer. Für jedes Komplettset (also 120 Münzen einer Farbe) kann man den Zugang zu einem geheimen Level kaufen.

Rennen und bauen

Neben den normalen Stages warten zwei weitere Spielmodi: Rallye und Königreich. Bei der ersten Spielart sammelt man Münzen und Toads – beides ist wichtig für Aspekt Nummer drei, das Königreich. Aber der Reihe nach: In Rallye tretet ihr gegen die Geisterdaten anderer Spieler an, in Levels, die zusammengesetzt sind aus Versatzstücken von Kursen des Story-Modus. Zwar kennt man die Einzelteile, aber nicht die Aneinanderreihung, sodass man nicht permanent das Gefühl hat, alte Inhalte zu spielen. Das Rennen ist vorbei, sobald die Zeit abgelaufen ist. Wer die meisten Groschen gesammelt hat, gewinnt – pinkfarbene Münzen sind zehn Goldmünzen wert, auch die Checkpoint-Flagge beschert Bonuspunkte. Für besonders stilvolle Manöver applaudieren die Toads, die dem Rennen beiwohnen. Der Sieger bekommt alle Toads, die Spalier standen, der Verlierer muss einigen seiner gesammelten Pilzköpfe Lebewohl sagen und sie an den Sieger abtreten. Insgesamt gibt es fünf Toad-Farben, abhängig vom Schwierigkeitsgrad des Rallye-Levels erhaltet ihr zum Beispiel nur rote Toads, rote und blaue Exemplare oder gar eine Gruppe von jeder Farbe. Zwar unterhalten die Wettrennen länger als die normalen Welten, zwei Eigenheiten jedoch stören das Vergnügen. Zum einen besteht vor allem zu Anfang eines Rennens und bei gleichen Charakteren große Verwechslungsgefahr, auch wenn der Widersacher als Pappbild dargestellt wird. Ein um Bruchteile verspätetes Tippen kann gleich zu Beginn des Sprints die Chancen auf den Sieg zunichtemachen. Zum anderen belohnt das Spiel eure Geschicklichkeit mit kurzen Münzrauschphasen, in denen besonders viele Goldstücke umherpurzeln und Mario ein wenig schneller unterwegs ist. Eine schöne Idee, jedoch hält das Geschehen bei der Münzrauscheinblendung kurz komplett an! So kommt man blitzschnell aus dem Rhythmus, stürzt im schlimmsten Fall in eine Grube und ist den Bonus sofort wieder los. Ebenso besteht vor allem unterwegs die Gefahr, die permanent erforderliche Internetverbindung zu verlieren, sodass die Rallye mittendrin abgeblasen wird. Dann verlassen Toads das eigene Team, als Strafe für den vermeintlichen Abbruch des Rennens.

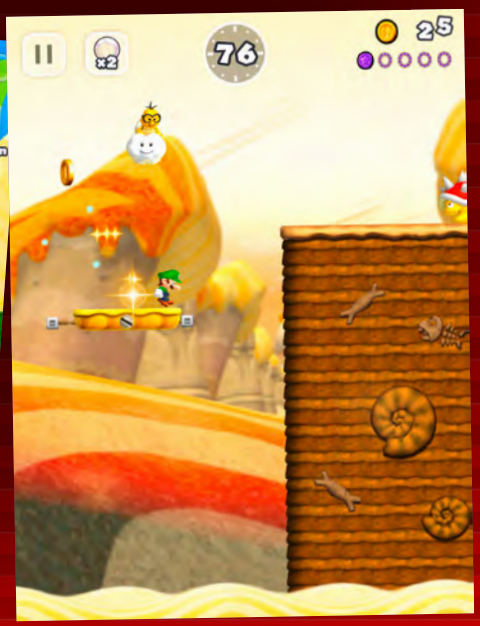
Tradition

Kenner der *Mario*-Saga wissen, welche obligatorischen Stages sie in der Hüpfspielserie erwarten. Auch in *Super Mario Run* stößt man auf unzählige bekannte Settings und Mechaniken: Da gibt es die einladenden, einfachen Wiesenabschnitte, finstere Höhlenlevels sowie gefährliche Luftschiffe und Türme voller Kanonen und Sägeblätter. Die meisten dieser altgedienten Umgebungen machen sich dank geschickter Umsetzung auch auf dem Smartphone und dem Tablet gut – mit einer Ausnahme: die Gruselvilla-Levels. Im Vergleich zu den herkömmlichen *Mario*-Spielen hat man in *Super Mario Run* nur sehr wenig Zeit, um die Umgebung zu erforschen und den Schlüssel zu finden, der zum

Durch den Zeitdruck sind die Gruselvilla-Abschnitte eher nervig als faszinierend. Und das, obwohl sie schön gestaltet sind.

Die Level-Anzahl des Storymodus ist überschaubar. Geübte Spieler bewältigen ihn in unter einer Stunde.

Passend zur Weihnachtszeit konnte man im Toad-Shop diesen Weihnachtsbaum samt Geschenken kaufen.

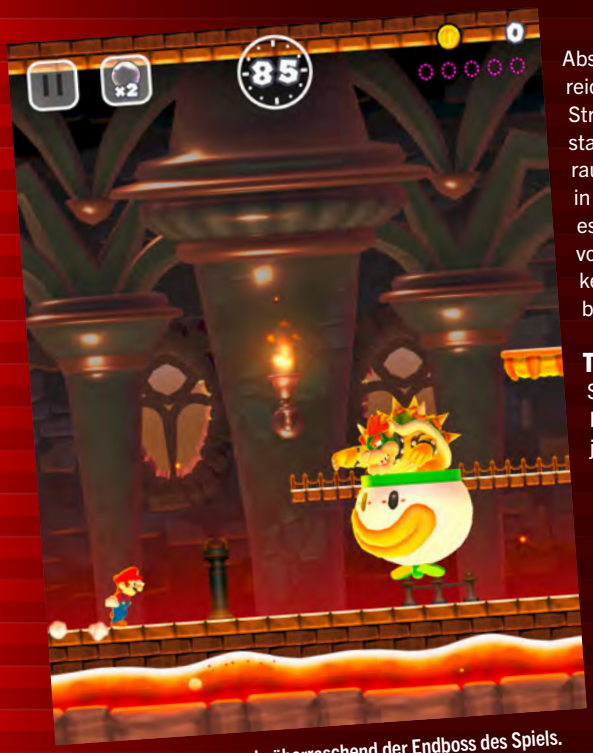


Luigi steht als Held zur Auswahl, sobald ihr dessen Haus im Pilzkönigreich platziert. Habt ihr genug Geld und Toads?

Die Mechanik der Zwischenbosse ist immer gleich – und das schon seit Jahren.

In den Bonus-Pilzhäusern eures Königreichs könnt ihr einmal alle acht Stunden euer Glück versuchen.

Besiegte Gegner bringen Münzen. Je mehr einer Sorte ihr schon erledigt habt, desto mehr Geld!



Übeltäter Bowser ist wenig überraschend der Endboss des Spiels. Er hat mal wieder Peach entführt. Gähn!

Abschluss des Bereichs benötigt wird. Stress und Hektik statt Spaß und Herausforderng: Auch in der Rallye macht es wenig Spaß, die von Geistern bevölkerten Gemäuer zu bewältigen.

Ticketkontrolle!

Seltsam mutet die Entscheidung an, jedes Rennen mit einem Rallye-Ticket bezahlen zu müssen. Das lässt beinahe vermuten, dass es sich hierbei um ein einst geplantes Mikrotransaktionselement handelt. Nach dem Durchspielen der normalen Levels jedenfalls hat man etwa 70 bis 80 Stück beisammen, für den Kauf des Spiels kommen 20 dazu und für jedes Fünfer-Set farbige Münzen erhaltet ihr weitere zwei Stück. Außerdem gibt es Objekte im Königreich-Modus, die euch ebenfalls mit Tickets versorgen. Mangelware sind die virtuellen Zettel also wirklich nicht – wieso sie dann überhaupt noch im Spiel enthalten sind, ist die andere Frage. Vielleicht werden sie mit einem Update oder im Zuge der Veröffentlichung des Spiels für Android entfernt oder überarbeitet.

Euer eigenes Reich

Der dritte und letzte Teil des Mario-Abenteuers ist das sogenannte Pilzkönigreich. Wie man als Nintendo-Fan sicher weiß, residiert Prinzessin Peach dort in ihrem Schloss und herrscht über ihre Toad-Untertanen. Auf dem Smartphone und Tablet entscheidet ihr, wie das Reich aussehen soll und bietet den Toads, die ihr im Rallye-Modus sammelt, Wohnraum an. Die unterschiedlichen Objekte zahlt ihr mit den Münzen, die ihr in den anderen beiden Spielmodi angesammelt habt. Zunächst scheint es, als gäbe es nur begrenzten Platz und wenige Gebäude und Gegenstände, die man platzieren kann. Je mehr Toads, Münzen und farbige Münzen ihr aber hortet, desto mehr zusätzliche Bauprojekte könnt ihr in Angriff nehmen. Das Königreich wächst um weitere vier Bildschirme, wenn ihr die Herausforderungen erfüllt, um Regenbogenbrücken zu bauen. Ziemlich sicher wird es in Zukunft saisonale Verschönerungen geben, anlässlich des Weihnachtsfestes konnte man einen großen Christbaum, Weihnachtssterne und eine Schneekugel als Blickfang im Dorf platzieren. Anders als etwa bei einem *Springfield: Tapped Out* muss man die Toad-Bewohner und Häuser nicht ständig antippen, um Geld oder andere Rohstoffe einzusammeln. Alle eure Bauvorhaben sind außerdem sofort fertig, ihr müsst nicht Stunden oder gar Tage warten, bis ein neues Schmuckstück das Königreich verschönert. Das Verschieben und Platzieren der Objekte geschieht denkbar einfach

und unproblematisch. Besonders wertvoll sind die diversen Bonusbauten, darunter unterschiedliche Fragezeichenblöcke, die euch einmal pro Tag mit Rallye-Tickets oder Münzen versorgen, und Bonus-Pilzhäuser, in denen ihr alle acht Stunden um ebendiese Boni spielen könnt. Zu guter Letzt kommt ihr an neue Spielfiguren, indem ihr ihnen ein Häuschen errichtet und sie in euer Reich einladet. Luigi, Yoshi und Toadette gelangen auf diesem Wege in euren Heldenkader.

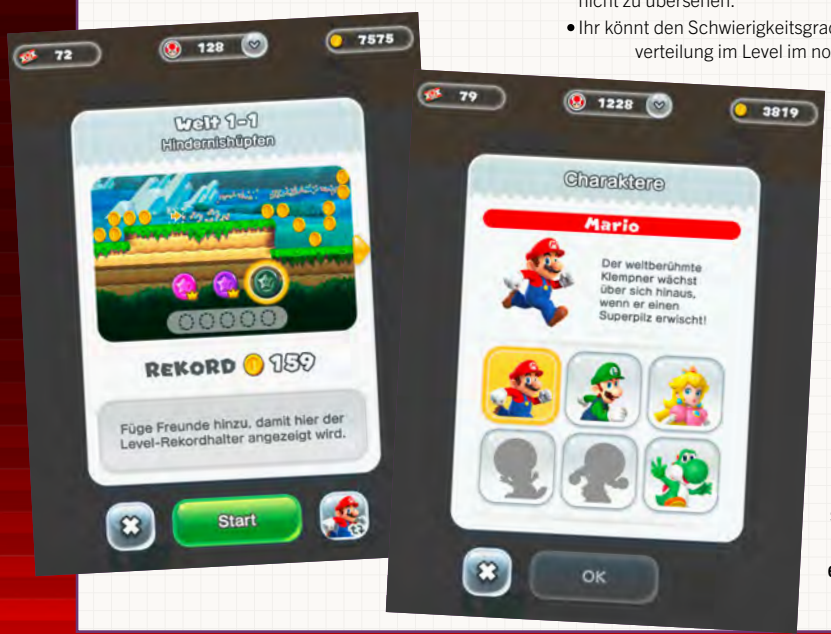
Alter Käse?

Die Musik und Optik entsprechen beinahe 1:1 den Vorlagen aus den letzten mobilen Mario-Spielen. Auch das Spielgefühl wurde – trotz stark geänderter Steuerung – gut auf die neue Plattform übertragen. Und die neuen Items wie etwa die Pauseblöcke, auf denen Mario stehenbleibt, werden sinnvoll genutzt. Alles in allem geht Nintendo mit den Levels und Fähigkeiten von Mario aber auf Nummer sicher. Klassische Power-ups wie die Feuerblume oder Waschbärmario sucht man vergebens. Und auch wenn das Einsammeln der drei unterschiedlichen Münzen-Sets und das Ausbauen des Königreichs Stunden kosten können, so ist doch wenig Fleisch an *Super Mario Run*. Klar wird das vor allem, wenn man eine längere Sitzung des Runner-Spiels absolviert. In kleinen Häppchen fallen einem die immer wiederkehrenden Einzelteile der Levels im Rallye-Modus nicht so stark auf. Neue Welten müssen her, und zwar schnell – nicht jeder wird sich mit dem Königreich-Modus beschäftigen (wollen), für den alleine man sich dem Rallye-Modus widmet. Die erforderliche dauerhafte Internetverbindung ist ein weiterer Kritikpunkt, nicht nur werden Levels und Rennen abgebrochen, wenn der Empfang sich verschlechtert, es kann sogar zu Abstürzen kommen. Bedenken sollte man zudem den Batteriehunger des Spiels. Ohne Steckdose oder portable Ladestation in der Nähe solltet ihr euch einschränken – zumal Tablet und Smartphone schnell ziemlich warm werden. Wann die Android-Fassung von *Super Mario Run* veröffentlicht wird, war zu Redaktionsschluss noch nicht bekannt. Wahrscheinlich wird es aber bald so weit sein. **Katharina Reuss**

TIPPS UND TRICKS FÜR DEN IDEALEN RUN

Auch wenn das Smartphone-Game so simpel wirkt, stecken doch ein paar Kniffe in der Mechanik. Wir teilen unsere Informationen natürlich gerne mit euch. Viel Spaß beim Rennen um die Wette und die Gunst der Toads!

- Prinzessin Peach erhaltet ihr nach dem Durchspielen des Story-Modus. Sie schwebt nach dem Tippen im Sprung für kurze Zeit in der Luft.
- Yoshi, Toadette und Luigi stehen zur Verfügung, nachdem ihr deren Behausungen im Königreich gebaut habt.
- Toad als Helden erhaltet ihr, sobald ihr euren Spiele-Account mit eurem My-Nintendo-Account verbindet.
- Nur Mario und Luigi werden beim Pilzkonsum größer und stecken einen Treffer mehr ein.Die anderen vier Helden bekommen pro gesammeltem Pilz lediglich fünf Münzen gutgeschrieben.
- Nutzt die Blase, die euch beim Bildschirmtod zurücktransportiert, um an Münzen zu kommen, die ihr beim ersten Versuch nicht erwischt habt.
- Wie viele Bonusmünzen ihr am Ende einer Rallye von den Toads bekommt, hängt davon ab, wie begeistert diese von eurer Performance waren. Viel Applaus regnet es, wenn ihr Wandsprünge ausführt und tippt, wenn Mario wieder auf dem Boden landet.
- Wenn ihr eine bestimmte Sorte Toad benötigt, solltet ihr in der Rallye lieber die Levels spielen, in denen alle Toad-Farben vorkommen. Ihr müsst euch auf diese Weise nur mit einer Art Level-Remix vertraut machen und ihr verliert weniger Toads einer Farbe, als wenn ihr nur um zwei Farben von Toads spielt.
- Ab und zu halten eure Toad-Einwohner im Königreich Münzen für euch bereit, schaut also einmal am Tag in eure Lande und in alle Siedlungsbereiche, um die Kohle nicht zu übersehen.
- Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad der Sondermünzenverteilung im Level im normalen Modus ändern, sobald ihr die Sets gefunden habt. Berührt die entsprechende Farbe der Taler vor dem Start.
- Während sich Mario nach einem Sprung in der Luft befindet, könnt ihr leicht abbremsen, indem ihr mit dem Finger nach links wischt.



Ihr wollt alle Münzen und alle Charaktere? Da heißt es sammeln, sammeln, sammeln und die Mechaniken des Spiels für den eigenen Vorteil nutzen!

MEINUNG
Katharina Reuss

„An einigen Stellen überraschend spaßig, oft aber auch überraschend frustrierend."

Die Rallye ist wirklich das Herzstück von *Super Mario Run*. Die Gebäude und mein Königreich könnten mir persönlich zwar nicht gleichgültiger sein, aber für den Test wollte ich natürlich möglichst viel vom Spiel sehen. Deshalb habe ich auch jede Menge Rennen veranstaltet (und dabei über hundert Tickets verbraten). Wenn mal wieder die Münzrausch-Einblendung meinen Vorsprung zunichte machte, ich starb und folglich verlor, hätte ich das iPad am liebsten gegen die nächste Wand gedonnert – vor allem, weil ich jetzt wieder weiter weg von meinem Toad-Ziel war als vor dem Rennen, schließlich verlassen einen diese undankbaren Wichte zur erstbesten Gelegenheit. Und dann stand ich eben doch sofort wieder in den Startlöchern, bereit für die nächste Runde.

Super Mario Run

Termin: 15. Dezember 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: nicht geprüft
Betriebssystem: iOS, Android (erscheint später)
Preis: ca. 10 Euro

GRAFIK 7
Farbenfroh, freundlich und klassisch *Super Mario*, lediglich beim Zoom erkennt man unschöne Kacheleffekte auf Untergründen.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch
Die klassischen *Mario*-Melodien und Geräusche entsprechen der üblichen Qualität.

STEUERUNG 9
Besonderheiten: -
Ein einfaches Tippen lässt Mario springen, je länger man den Finger auf dem Bildschirm lässt, desto höher hüpft Mario. In den Levels verteilte Objekte wie Pauseblöcke wirken sich ebenfalls auf Marios Laufverhalten aus. Die Steuerung funktioniert sehr gut.

PREIS/LEISTUNG 6
Bezahlmodell: Einmaliger Kauf
Keine nervigen Mikrotransaktionen nach dem Kauf, der eigentliche Inhalt abseits von Sammelitems und dem Königreichaufbau beschränkt sich aber auf etwa zwei Stunden. Die unnötigen Rallye-Tickets sollten entfernt werden.

PRO / CONTRA
- ++ Steuerung perfekt umgesetzt
- ++ 360 Münzen zum Sammeln, sechs Helden und zig Gebäude und Objekte
- \+ Größtenteils gutes Level-Design
- \+ Klassische Optik und Musikuntermalung
- \+ Level-Remixe bieten Abwechslung
- – Hoher Akkuverbrauch
- – Münzrausch-Einblendungen stören
- – – Permanente Internetverbindung erforderlich
- – – Storymodus nach maximal zwei Stunden vorbei

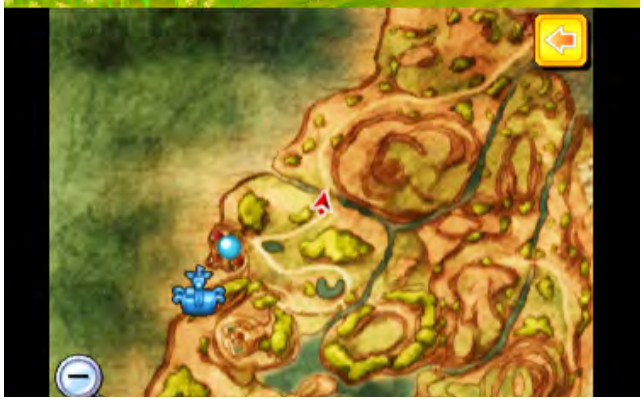
WERTUNG/FAZIT

77

„Nicht perfekt, aber doch gut: Mario passt besser auf Handys und Tablets als gedacht."

DRAGON QUEST VIII
DIE REISE DES VERWUNSCHENEN KÖNIGS

Rollenspiel Auch nach über zehn Jahren hat dieser Rollenspiel-Klassiker immer noch alles, was es zum Meisterwerk braucht – und dank Neuerungen auf dem 3DS sogar noch mehr.



In der 3DS-Version sind Gegner jederzeit direkt in der Spielwelt und den Dungeons sichtbar. Somit könnt ihr ungewollten Kämpfen oft aus dem Weg gehen.

Vor gerade mal vier Monaten erschien das 3DS-Remake des siebten Teils der *Dragon Quest*-Reihe, nun folgt bereits ein weiteres Remake für Nintendos Taschenspieler – diesmal von *Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunschenen Königs*. Ursprünglich kam das Mammut-Rollenspiel bei uns in Europa im April 2006 für Playstation 2 heraus und war das erste *Dragon Quest*-Hauptspiel überhaupt in unseren Gefilden. Das von Level-5 (*Yo-kai Watch, Professor Layton*-Reihe) entwickelte RPG wusste schon damals dank seiner wendungsreichen Geschichte, den markanten Charakteren, den motivierenden Spielmechaniken und dem gewohnt guten *Dragon Quest*-Charme zu begeistern. Zudem war es der erste Serienableger in kompletter 3D-Optik und mit einer Vertonung der wichtigsten Story-Sequenzen. Die 3DS-Fassung setzt nun noch eins drauf mit einer stattlichen Anzahl an inhaltlichen Verbesserungen, was in einem noch runderen Rollenspiel-Abenteuer resultiert.

Der Fotograf Cameron Obscura erteilt euch den Auftrag, Fotos von allerhand Monstern und Örtlichkeiten zu schießen – gegen Belohnung versteht sich.

Mit dem Alchemiekessel könnt ihr eine Vielzahl von Items zu etwas komplett Neuem vermischen. Rezepte findet ihr in der Spielwelt und durch Rumprobieren.

Reizvolle Reise

In *Dragon Quest VIII* schlüpft ihr in die Lederstiefel eines stummen Helden, dessen Namen ihr zu Beginn selbst bestimmt. Der ehemalige Wachsoldat ist mit seinem ehemaligen Herrn König Trode, der Prinzessin Medea und dem Banditen Yangus zusammen auf einer Reise. Aufgrund eines Fluchs wurde der König in ein Krötenmonster verwandelt, während Medea ihr Dasein als Pferd fristet. Das Ziel der Reise ist die Suche nach dem Schuft Dhoulmagus, der für ebenjenen Fluch verantwortlich zeichnet und ein enorm mächtiges Zauberzepter gestohlen hat, mit dessen Macht er nun Unheil stiftet. Yangus hingegen hat sich der Reisegruppe angeschlossen, weil ihm der Held unlängst das Leben gerettet hat und er diese Schuld nun zurückzahlen möchte. Nach einigen Stunden gesellen sich mit Jessica außerdem eine mächtige Magierin und mit Angelo ein vielseitiger Schönling eurer Gruppe hinzu. Und ganz neu in der 3DS-Fassung: Auch der exzentrische Monsterarena-Besitzer Morrie und die Banditenkönigin Rote Elster lassen sich rekrutieren – jedoch erst deutlich später.

Im Gegensatz zu *Dragon Quest VII* oder *Dragon Quest IX* gibt es kein Klassensystem, das den Spielfiguren einen Wechsel ihrer Profession ermöglicht. Stattdessen besitzt jeder Held einen grundlegenden Archetyp und hat zudem fünf Talentzweige zur Wahl, um sich zu spezialisieren. Dabei sind stets vier davon an Waffentypen ausgerichtet (Schwertkampf, Faustkampf, Bogenschießen und so weiter) und der fünfte Zweig ist exklusiv auf den jeweiligen Helden zugeschnitten, gewährt also einzigartige Fähigkeiten. Der Held versteht sich zum Beispiel auf Speere, Schwerter, Bumerangs, Faustkampf und Courage, während Jessica unter anderem eine begnadete Peitschenschwingerin ist und mächtige Angriffsmagie beherrscht. Welche Zauber die Helden lernen, ist übrigens größtenteils fest vorgegeben, wodurch sich bestimmte Rollen für eure Recken zumindest anbieten.

Charmante Charaktere

Unabhängig von ihren Fähigkeiten sind die Charaktere in *Dragon Quest VIII* eine wunderbare Bereicherung, da sämtliche Hauptfiguren und sogar diverse Nebenakteure sehr erinnerungswürdig sind und einem auf der Reise echt ans Herz wachsen. Der König und Yangus zoffen sich auf ulkige Art und Weise, Jessica ist ein positives Beispiel einer Powerfrau, der Frauenheld Angelo hat mehr Tiefe, als man zunächst annehmen würde, und Dhoulmagus ist ein grandioser Schuft. Unterstrichen wird das durch eine mal wieder exzellente, humorige Lokalisierung und eine tolle englische Vertonung. Aber auch die Handlung selbst ist den Entwicklern sehr gut gelungen. Im Gegensatz zum direkten Vorgänger geht es direkt ohne unnötige Längen los und zahlreiche

Ihr könnt jederzeit eure Kamera auspacken, Fotos knipsen und diese speichern.

Durch einen fiesen Fluch wurden der König von Trodain zu einem Krötenmonster und seine Tochter, Prinzessin Medea, in ein Pferd verwandelt.

Im Laufe eures Abenteuers trefft ihr auf allerhand charmante Figuren. Der exzentrische Morrie (Bildmitte) leitet beispielsweise die Monsterarena.

Später im Spiel erhaltet ihr euer eigenes Schiff, mit dem ihr weitere Kontinente ansteuern und diverse optionale Inseln nach Schätzen durchsuchen könnt.

Was Bösewicht Dhoulmagus vorhat, wird lange im Verborgenen gehalten. So oder so ist der Fiesling super umgesetzt und hält euch von Beginn an auf Trab.

Dhoulmagus' Fluch hat auch Schloss Trodain und sämtliche Bewohner erwischt.

Wendungen halten das Abenteuer stets frisch. Von sehr emotionalen bis hin zu epischen Momenten ist alles vertreten und selbst elf Jahre nach dem ursprünglichen Release weiß die Handlung zu packen. Außerdem vermittelt *Dragon Quest VIII* stets dieses schöne Abenteuerreise-Gefühl, das nochmals verstärkt wird, sobald man mit seinem eigenen Schiff die Weltmeere unsicher machen und später sogar über die gesamte Welt hinwegfliegen kann.

Wunderbare Welt

Das ist auch sehr praktisch, denn es lohnt sich, jeden Winkel der Welt nach Schatztruhen und den vielen Secrets zu durchsuchen. Unter anderem trumpft das Spiel mit zwei Kasinos mit spaßigen Minispielen auf, verborgenen Dungeons, die mitunter sogar erst nach Abschluss der Haupthandlung zugänglich werden und weitere Zwischensequenzen mit sich bringen, sowie der Monsterarena. Für Letztere könnt ihr Monsterteams zusammenstellen und diese in Turnieren gegen andere Monsterteams antreten lassen, um tolle Preise zu ergattern. Doch zuvor gilt es, die Monster in der freien Wildbahn zu rekrutieren. Als Bonus könnt ihr euch die Fähigkeit verdienen, das Monsterteam in normalen Kämpfen zu Hilfe rufen zu können.

Wer die Welt ausgiebig durchstreift, findet außerdem viele Zutaten für den Alchemiekessel. Der verdammt nützliche Brautopf ist ein weiterer Aspekt, der *Dragon Quest VIII* von den vorherigen Serienvertretern positiv abhebt. In ihm könnt ihr erst zwei und später im Spiel auch drei Zutaten (das können Waffen, Rüstungen, Schilde, aber auch völlig abgefahrene Sachen wie Kuhfladen, Schimmel oder rostige Nägel sein) vermengen und zu einem neuen Gegenstand synthetisieren. Manche der mehreren Hundert Rezepte findet ihr in Bücheregalen verstreut über die ganze Welt oder durch Gespräche mit NPCs. Am meisten Spaß macht es aber, selbst ein wenig herumzuprobieren. In der 3DS-Fassung wurde der Kessel zudem nochmals verbessert, da die Alchemie nun immer sofort fertig ist und man nicht mehr mehrere Minuten warten muss. Nur in Dungeons könnt ihr das gute Stück nicht benutzen.

Konzentrierter Kampfspaß

Bei den Kämpfen weicht der achte Teil kaum von den Serienkonventionen ab. Kommt es zu einer Auseinandersetzung, wird diese wie gehabt rundenweise bestritten. Ihr wählt für jede Spielfigur die gewünschte Aktion aus dem Menü und basierend auf der Flinkheit agieren Helden und Monster dann. Für das gewisse Extra sorgt die Konzentration. Statt eine Attacke, einen Zauber oder eine Fähigkeit zu nutzen, können eure Figuren ihre Runde auch opfern, um ihre Konzentrationsstufe zu steigern. Das geht bis zu vier Mal (wobei die höchste Stufe nicht einfach erreicht wird), erinnert an die Power-Levels aus *Dragon Ball* und verstärkt andere Aktionen wie Angriffe oder die Verteidigungshaltung. Attacken und Zaubersprüche mit erhöhtem Konzentrationslevel erhalten einen signifikanten Schub an Schadenspunkten, danach ist die Konzentration aber wieder aufgebraucht. Auf der höchsten Konzentrationsstufe ändern die Figuren zudem sogar ihr Aussehen. In Scharmützeln mit gewöhnlichen Monstern sind konzentrierte Angriffe meist übertrieben, in

Überall in der Spielwelt sind Minimedaillen (nun sogar noch mehr als im Original) versteckt, die ihr bei Prinzessin Minnie gegen coole Belohnungen eintauschen könnt.

Bosskämpfen hingegen seid ihr dringend darauf angewiesen. Da zahlreiche Obermotze Fähigkeiten besitzen, um die Konzentration eurer Helden zu unterbrechen und somit eure Vorbereitung zunichtezumachen, will es stets gut überlegt sein, wann ein Block oder ein Heilzauber nicht doch die bessere Strategie wäre.

Im Gegensatz zum PS2-Original gibt es in der 3DS-Fassung allerdings keine Zufallskämpfe mehr – mit Ausnahme der Weltmeere. Stattdessen laufen die Monster auf der Oberwelt sowie in Dungeons jederzeit sichtbar durch die Gegend. Was für ein Segen! Dadurch könnt ihr ungewollten Auseinandersetzungen auch mal ausweichen oder bestimmte Monstertypen gezielt angreifen – die extrem flüchtigen Metallschleime etwa, die enorm viele Erfahrungspunkte gewähren, wenn man sie schnell genug klein kriegt. Ebenfalls super: Das Balancing wurde stellenweise angepasst, Metallschleime haben nun beispielsweise weniger Trefferpunkte, was das gezielte Hochstufen der Heldenparty nochmals erleichtert.

Nennenswerte Neuerungen

Selbst für Kenner der Urfassung lohnt sich der erneute Ausflug auf dem 3DS wegen der neuen Inhalte. Zusätzlich zu den bereits erwähnten Neuerungen gibt es ein neues Foto-Feature, mit dem ihr jederzeit Schnappschüsse machen und diese speichern könnt, sowie eine dazugehörige komplett neue Quest-Reihe. Außerdem wurden weitere Zwischensequenzen hinzugefügt, die weitere Details über den Helden und Dhoulmagus preisgeben. Dann wären da zusätzliche Dungeons, ein alternatives Ende und weitere Endgame-Inhalte zu den ohnehin schon aus der Urfassung bekannten. Zu einem besseren Spielerlebnis tragen zu guter Letzt diverse Komfortverbesserungen bei wie kleinere Interfaceverbesserungen, eine leichtere Inventarverwaltung, ein aufklappbares Menü im unteren Bildschirm mit häufig verwendeten Funktionen sowie eine wirklich nützliche Beschleunigungsfunktion in Kämpfen, mit der die Animationen mit mehr Tempo dargestellt werden. Die einzigen kleineren Mankos bestehen aus einer fehlenden 3D-Funktion und der Tatsache, dass die orchestrale Musikuntermalung der europäischen PS2-Fassung einer MIDI-Aufnahme weichen musste. Grafisch sieht man dem Spiel sein Alter wegen der grausigen Bodentexturen mitunter an, doch dank des zeitlosen Cel-Shading-Looks fällt das nicht sehr ins Gewicht. Trotz dieser kleinen Abstriche ist die 3DS-Fassung ganz klar die beste Version eines ohnehin schon fantastischen Rollenspiel-Abenteuers, das man auf jeden Fall erlebt haben sollte.

Viktor Eippert

Serientypisch könnt ihr euch die Zeit auch bei einigen Minispielen vertreiben – etwa im Kasino.

Wer bereits ein *Dragon Quest* gespielt hat, kennt das ja: Die Kämpfe laufen ganz klassisch rundenweise und mit Befehlsmenü ab.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Eines der besten Rollenspiele aus Fernost jetzt noch ein Stück besser!“

In meine beiden PS2-Durchläufe von *Dragon Quest VIII* habe ich locker 250 Stunden gesteckt. Ich hatte damals alles gesehen, inklusive sämtlicher Secrets und Bonusbosse. Der zweite Durchgang ist nur ein paar Jahre her und damals dachte ich mir, dass ich genug von *DQ VIII* habe. Tja, falsch gedacht! Kaum hatte ich mit der 3DS-Version begonnen, hat mich dieses wunderbare Rollenspiel aufs Neue verzaubert und ich konnte einfach nicht aufhören. *Dragon Quest VIII* strotz nur so vor Charme, tollen Charakteren, guten Ideen und unbeschwertem Spielspaß. Und dank der vielen Verbesserungen ist es noch runder und fesselnder als jemals zuvor. Schade, dass dieses Meisterwerk von der betagten 3DS-Technik zurückgehalten wird.

Man stelle sich nur mal ein Switch-Remake vor!

Dragon Quest VIII

Termin: 20. Januar 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Level-5/Armor Project
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Die PS2-Wurzeln scheinen unverkennbar durch, doch für 3DS-Verhältnisse ist es ein sehr schickes Spiel – insbesondere wegen des stimmigen Art Designs.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Gewohnt tolle (jedoch leider nicht orchestrale) Musikuntermalung, einprägsame Soundeffekte und eine echt starke Englisch-Vertonung.

STEUERUNG 9
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Die Kamerabedienung ist hin und wieder etwas lästig, ansonsten gibt’s aber keine Einwände.

EINZELSPIELER 10
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (stufenlos)
Ein fantastisches Rollenspiel-Abenteuer ohne große Hänger und mit einem sehr großen Umfang.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler lokal: -
Die Rettung der Welt bestreitet ihr alleine. Wie bei den meisten 3DS-Spielen gibt es aber Streetpass-Features.

PRO / CONTRA
- ✚ Sympathische, einprägsame Charaktere
- ✚ Packende, wendungsreiche Handlung
- ✚ Motivierende Abenteuerreise
- ✚ Viele Secrets warten auf Entdecker
- ✚ Taktische Rundenkämpfe
- ✚ Tolle Übersetzung mit viel Wortwitz
- ✚ Praktischer Alchemiekessel
- ✚ Zahlreiche Neuerungen in der 3DS-Fassung
- ✖ Kein orchestraler Soundtrack
- ✖ Kein 3D-Modus

WERTUNG/FAZIT

92

„Ein grandioser Rollenspiel-Klassiker voller Herz, Charme, Witz und Spannung.“

MINECRAFT: STORY MODE
THE COMPLETE ADVENTURE

Adventure Von Blöcken und Helden, Diamanten und Hexen: Auf der Wii U steht ab sofort das Episoden-Komplettset des Telltale-Adventures zu *Minecraft* bereit.

Als Pate für ein Telltale-Adventure bietet sich das Phänomen *Minecraft* denkbar schlecht an; es gibt keine starken Persönlichkeiten, kaum Hintergrundgeschichte, der Fokus liegt auf der eigenen Vorstellungskraft, statt sich auf vorgegebenen Schienen zu bewegen. Der Release eines Adventures zur Klötzchensimulation ist an sich dennoch wenig überraschend, wenn man die immer noch bahnbrechenden Verkaufszahlen von *Minecraft* betrachtet. Und so kam es, dass die ursprünglichen fünf Episoden von *Minecraft: Story Mode* ein voller Erfolg waren und um ganze drei Folgen erweitert wurden. Alle zusammen bekommt man nun in *The Complete Adventure* – aber verdient das Abenteuer überhaupt den immensen Erfolg?

Das Heldenfundament

Minecraft: Story Mode etabliert eine Gruppe aus zunächst vier Freunden: Jesse, der Held, dessen Geschlecht und Aussehen man anpassen kann, der grobschlächtige Alex, die kluge Olivia und das Schwein Reuben. Durch ihre Teilnahme am Bauwettbewerb auf dem sogenannten Endercon-Fest setzen sie eine Kettenreaktion in Gang, in deren Verlauf mächtige Wither-Monster die Welt angreifen, ein altehrwürdiger Orden aus legendären Helden wieder aufersteht und die Gruppe ferne Orte wie den Nether und das Ende bereist. Nach Abschluss dieser Story geht es in Episode sechs bis acht weiter mit einem Folgeabenteuer des Ordens des Steins, bei dem die Gruppe durch geheimnsivolle Portale reist und unterschiedliche Kulturen kennenlernt. *Minecraft*-Vorkenntnisse braucht man zwar nicht, um in die Welt von *Story Mode* einzutauchen, sie sind aber von Vorteil, wenn man die zahlreichen Anspielungen und Gameplay-Referenzen und nicht zuletzt den Humor vollends verstehen will. Ansonsten kann man der Handlung sehr einfach folgen und man merkt, dass die

Der Heldengruppe schließen sich im Verlauf des Abenteuers neue Mitstreiter an. Links im Bild sehen wir Petra, die eigentlich lieber alleine unterwegs ist.

Ab und zu bestreitet man Kämpfe gegen Zombies, Skelette, Hexen und andere Monster. Die Spielmechanik besteht dabei vor allem aus Quick-Time-Events.

Zielgruppe jünger ist als bei anderen Werken des Studios. Allzu viel Gewicht haben die diversen Entscheidungen folglich nicht, und der Schwierigkeitsgrad der Rätsel ist teilweise beschämend gering. Der Wechsel von Quick-Time-Events über die Dialogauswahl zu den simplen, interaktiven Abschnitten, bei denen Jesse herumläuft, nutzt sich relativ schnell ab und ändert sich die ganzen acht Episoden über nicht nennenswert. Nicht ganz zu der minderjährigen Zielgruppe passen die an manchen Stellen ausufernden Schimpftiraden, in den Untertiteln liest man zuweilen Ausdrücke wie „Ach du Scheiße“ oder „Mistgeburt“ (sic).

Craften muss man nur selten, die Rezepte werden idiotensicher auf Knopfdruck eingeblendet. Vorkenntnisse braucht man also nicht.

Ab und zu darf Jesse frei herumlaufen und mit anderen Einwohnern reden, oder Objekte untersuchen. Solche begehbaren Bereiche sind aber oft sehr klein.

Es ruckelt und hängt

Die belanglosen, insgesamt aber trotz Kraftausdrücken kindgerechten Abenteuer werden getrübt durch technische Unzulänglichkeiten. Nicht nur dauert es mitunter mehr als eine Minute, um das Spiel zu starten, auch während der Handlung kommt es zu kurzen Aussetzern der Action, wenn der Titel für ein paar Sekunden nachladen muss. Das reißt den Spieler aus dem Geschehen und erschwert das Ausführen von Quick-Time-Events. Sogar einen Komplettabsturz gab es in Episode 4 zu verzeichnen, bei der die Konsole neu gestartet werden musste. Unschön auch die flimmernden Kanten, die die ansonten nette *Minecraft*-Optik unsauber erscheinen lassen und die Ruckler, die vor allem dann auftreten, wenn viel auf dem Bildschirm passiert. Auch nicht schön sind die Übersetzungsfehler in den Untertiteln. Besonders erschütternd dabei ist der Dialog von Ellegaard in der zweiten Episode. Sätze wie „Dies ist die Ellegaard Sie sprechen“ können eigentlich nur von einem automatischen Übersetzungsprogramm verbrochen worden sein. Die Mühe, diese Fehler auszubessern, hat sich offensichtlich niemand gemacht. Bedenken sollte man, dass die komplette (wenn auch gute) Sprachausgabe auf Englisch und die Schrift der Untertitel sehr klein ist. Auf die Dauer kann es ohne gute Sprachkenntnisse ganz schön anstrengend sein, der Handlung zu folgen. Und da man für Entscheidungen oft nur wenig Zeit hat, spielt die Lesegeschwindigkeit auch eine große Rolle.

Katharina Reuß

Im Handlungsbogen der ersten Episode müssen Jesse und der Orden des Steins die Wither-Stürme aufhalten.

MEINUNG
Katharina Reuß

„Die technische Umsetzung ist lieblos, die Geschichte recht langweilig.“

Harmlos und langweilig? Wäre nicht weiter schlimm. Man muss sich auch mal entspannen, und nicht jeder steht auf Adrenalin, Tod und Verderben. Den Zugang in höhere Wertungsregionen wird *Minecraft: Story Mode* vor allem durch die technische Umsetzung verwehrt. Dass eine deutsche Sprachausgabe ein zu großer Aufwand wäre, verstehe ich ja noch, aber dass die Untertitel mehrere Minuten lang absolut unverständliches Kauderwelsch sind, die Nachlade-Ruckler den ganzen Spielfluss zerstören und dann noch ständig die Linien in den Gesichtern der Klötzchenhelden flimmern, ist eine Frechheit. Fans von *Minecraft* und Telltale-Spielen im Allgemeinen ziehen – wenig überraschend – das meiste Vergnügen aus diesem durchwachsenen Adventure.

Termin: 14. Dezember 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Telltale Games
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 35 Euro

GRAFIK 6

Eigentlich sollte die simple Grafik komplett sauber dargestellt werden können. Flimmernde Kanten stören aber vor allem in den Gesichtern der Figuren.

SOUND 9

Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Die englische Synchronisation ist gut gelungen und die atmosphärische Ambient-Hintergrundmusik hört sich wirklich klasse an.

STEUERUNG 6

Pro-Controller: ☐ **Wii-Zubehör:** ☐
Besonderheiten: -
Die Figur kann wahlweise mit Stick oder Touchscreen gesteuert werden. Beides ist nicht ideal und das Anwählen einzelner Punkte oft frickelig.

EINZELSPIELER 7

Schwierigkeitsgrad: leicht (stufenlos)
Nicht alle Episoden sind gleichermaßen spannend, das Spielprinzip nutzt sich außerdem rasch ab. Der Humor immerhin ist gut gelungen.

MEHRSPIELER -

Spieler online: - Spieler offline: -
Anders als das Original-*Minecraft* ist der Story-Modus nur für einen Spieler gedacht. Eure Entscheidungen könnt ihr online mit anderen Spielern vergleichen.

PRO / CONTRA

- ✚ Humorvolle Dialoge
- ✚ Eindrucksvolle Kulissen und nette Musik
- ✚ Sympathische Charaktere
- ✚ Viel Fan-Service für *Minecraft*-Jünger
- ➖ Übersetzungsfehler
- ➖ Abwechslungsarmes Spielprinzip
- ➖ Störende Ladezeiten und Ruckler
- ➖ Nur englische Sprachausgabe

WERTUNG/FAZIT

68

„Harmlose Unterhaltung mit technischen Macken und einigen öden Passagen.“

SHANTAE HALF-GENIE HERO

Jump & Run Shantae ist endlich wieder da und schenkt uns kurz vor dem Release der Nintendo Switch zum Abschluss eine echte Wii-U-Spieleperle!

Nachdem sich Shantae bar ihrer gewohnten Dschinn-Kräfte durch die Ereignisse von *Risky's Revenge* schlagen musste, steht sie im Nachfolger *Half-Genie Hero* wieder voll im Saft. Die Freude währt aber nur kurz, denn innerhalb kürzester Zeit wird ihre Heimat Scuttle Town, welcher sie als Schutz-Dschinn zugeteilt ist, wieder einmal angegriffen. Shantae macht sich auf, um dem Treiben ein Ende zu bereiten und stolpert daraufhin wieder einmal in ein Abenteuer, das vor Charme, Witz, Abwechslung und spielerischen Ideen nur so strotzt! Das 2D-Abenteuer, welches sich am Erkundungs-Spielprinzip von *Metroid* und *Castlevania* orientiert und es durch perfekt umgesetztes Hüpf-Gameplay ergänzt, nimmt sich nämlich zu keiner Sekunde zu ernst und zaubert einem mit seinen unterhaltsamen Situationen und Dialogen regelmäßig ein Lächeln aufs Gesicht. Umso seltsamer, dass sich einige geradezu peinliche Übersetzungsfehler in die Texte geschlichen haben, welche im Grunde nur durch den Einsatz eines mäßig kompetenten Übersetzungs-Tools erklärt werden können. Da das Abenteuer spielerisch dermaßen gelungen ist, wollen wir ihm diesen Umstand aber nicht allzu sehr ankreiden. Von Scuttle Town aus, wo wir unter anderem im Itemladen neue und verbesserte Attacken und Zauber

Neben dem Erkundungs-Gameplay müssen wir uns auch regelmäßig in Geschicklichkeitspassagen beweisen, welche den Schwierigkeitsgrad deutlich hochschrauben.

Wie üblich als Standardattacke mit an Bord: Shantaes mächtiger Schlag mit der Haartolle, von dem sich sogar Hexe Bayonetta noch eine Scheibe abschneiden kann.

kaufen, uns Tipps für das weitere Vorgehen holen oder freischaltbare Artworks bewundern, gelangen wir in die unterschiedlichen Levels. Diese sind etwas linearer, als man das von der Reihe gewohnt ist, warten aber nichtsdestoweniger mit jeder Menge versteckter Abschnitte und Gegenstände auf. Zudem müssen wir regelmäßig in die verschiedenen Areale zurückkehren, um etwa mit einer neuen Fähigkeit im Gepäck an einen für das Vorankommen wichtigen Schlüsselgegenstand zu gelangen. Das klingt nach Backtracking und ist es auch, allerdings können wir uns zu einmal besuchten Gebieten jederzeit warpen und durch Veränderungen in den toll gestalteten Levels nervt das erneute Besuchen kaum. Lediglich die recht häufigen Sammel-Quests sind etwas zu viel des Guten.

Neben ihren physischen Attacken verfügt unser heldenhafter Halb-Dschinn über schlagkräftige, magische Attacken, die entsprechend Magie verbrauchen.

Im Vorgänger *Risky's Revenge* mussten wir auf Shantaes Verwandlungs-Künste verzichten. Jetzt ist sie wieder als Affe, Elefant, Meerjungfrau und mehr unterwegs!

Das Tier in ihr

Zusätzlich zu ihren normalen Attacken schaltet Shantae nach und nach diverse Verwandlungen frei, die es ihr etwa erlauben, als Affe Wände zu erklimmen und höher zu springen, oder als Meerjungfrau tiefe Gewässer zu erforschen. Aktiviert werden diese spaßigen, fast allesamt für den Spielfortschritt notwendigen Spezialkräfte wie üblich mittels Bauchtanz. Das sieht cool aus, ist aber im Grunde nicht mehr als ein stylisches Auswahlmenü. Die spielerische Vielfalt, die sich durch die Verwandlungen ergibt, ist in Kombination mit Shantaes restlichen Fertigkeiten aber enorm! Zusätzlich erwarten uns sporadisch eingestreute Abschnitte, in denen vermehrt unser Hüpf-Geschick gefragt ist und die ab und an ordentlich knackig daherkommen, sowie toll gestaltete Bosskämpfe am Ende eines jeden Levels. Bei so viel schierem Spaß ist es schade, dass der orientalische Dschinn-Ausflug schon nach wenigen Stunden vorbei ist. Immerhin gibt's jede Menge optionales Zeug zum Sammeln. Nicht nur aufgrund des tollen Gameplays, sondern auch wegen der sehr hübschen Grafik, welche sich erstmals von den pixeligen Handheld-Ursprüngen der Serie verabschiedet, investiert man diese Zusatz-Zeit gerne. Alles in allem bleibt nichts zu sagen als: Mission gelungen, Shantae! **Lukas Schmid**

Die Bosskämpfe, die uns stets am Ende eines Levels erwarten, sind inszenatorisch und spielerisch herausragend gestaltet.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Die lange Wartezeit hat sich gelohnt – Shantae kehrt mit Stil zurück auf die Wii U!"

Das per Kickstarter finanzierte Abenteuer hat bereits zahlreiche Verschiebungen erfahren müssen, was normalerweise nicht unbedingt auf hohe Qualität hindeutet – ich habe das *Mighty No. 9*-Debakel noch in guter Erinnerung. Im Fall von *Half-Genie Hero* haben sich die Befürchtungen aber zum Glück keineswegs bestätigt und die Entwickler liefern ein rundum gelungenes Wohlfühl-Spiel mit Charme und Ideen an allen Ecken und Enden ab, das den bereits sehr guten Vorgängern in nichts nachsteht. Gut, ein wenig länger hätte der Spaß vielleicht andauern können und die ein oder andere Sammelaufgabe weniger hätte dem Titel auch nicht wehgetan. Das sind aber abgesichts der vielen Qualitäten von *Half-Genie Hero* vernachlässigbare Makel. Eines meiner Highlights des Spielejahres 2016!

Shantae: Half-Genie Hero

Termin: 20. Dezember 2016
Hersteller: Wayforward/Marvelous
Entwickler: Wayforward/Inti Creates
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: 16,99 Euro

GRAFIK 8
Der Sprung von der Pixel-Grafik hin zum HD-Look hat dank toll gezeichneter Figuren und schöner Hintergründe gut funktioniert, zudem läuft das Geschehen flüssig.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Passende, leicht orientalisch angehauchte Melodien, teilweise sogar mit Gesang. Ebenso gut gelungene Soundeffekte und kurze, englische Sprach-Samples.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☐
Besonderheiten: -
Pixelgenaue Steuerung, die in allen Situationen hervorragend funktioniert, durchdacht belegt ist und sogar mit jener von Kult-Klempner Mario locker mithalten kann.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: mittel
Kurzes, aber famos gestaltetes und zu keiner Sekunde langweiliges 2D-Abenteuer, welches mühelos auf einer Stufe mit den ebenso gelungenen Vorgängern steht. Nur an die etwas linearere Gestaltung, die allerdings kaum stört, muss man sich gewöhnen.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - **Spieler offline:** -
Mehrspielermodi gibt's keine – warum sollte es auch?

PRO / CONTRA
- ✚ Abwechslung pur!
- ✚ Anspruchsvolles, durchdachtes Gameplay
- ✚ Sehr gutes Leveldesign
- ✚ Hübsche, atmosphärische 2.5D-Grafik
- ✚ Gelungener Humor …
- ➖ Jedoch teilweise katastrophale Übersetzungsfehler
- ➖ Etwas linearer als die Vorgänger
- ➖ Teilweise zu viele Sammelaufgaben

WERTUNG/FAZIT

87

„Eine der besten 2D-Action-Platformer-Reihen erhält einen tollen neuen Wii-U-Ableger!"

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

RAYMAN LEGENDS

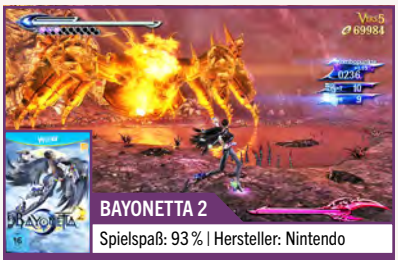
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2

Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE

ZELDA: THE WIND WAKER HD

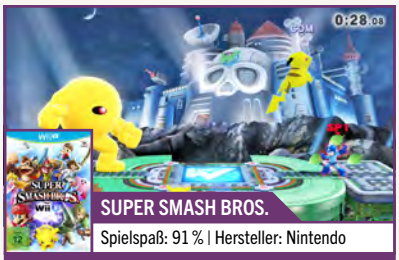
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 4: Black Flag
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Ubisoft

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS.

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

NBA 2K13

Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat.

Mario Tennis: Ultra Smash
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL

Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 8

Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Der schiere Fahrspaß macht die durchaus vorhandenen Mängel (fast) wieder wett.

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

XENOBLADE CHRONICLES X

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Zwar kein absoluter Superhit, aber immer noch ein fantastisches, riesiges Rollenspiel für Wii U

Paper Mario: Color Splash
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

DARKSIDERS 2

Wir könnten euch hier auch einen ausgetrockneten Busch, der durch die Wüste taumelt, präsentieren, zeigen euch aber lieber *Darksiders 2*.

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Art Academy: Atelier
Test (07/15): 82 % | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Captain Toad: Treasure Tracker
Test (01/15): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (12/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Party 10
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis: Ultra Smash
Test (12/15): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Color Splash
Test (11/16): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Tekken
Test (04/16): 82 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers
Test (11/15): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders Imaginators
Test (12/16): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Superchargers
Test (11/15): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Star Fox Zero
Test (05/16): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Test (04/16): 88 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Tokyo Mirage Sessions #FE
Test (07/16): 81 % | Genre: Rollenspiel I Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles X
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel I Hersteller: Nintendo

Yoshi's Woolly World
Test (08/15): 83 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

RETRORÄTSELN

Schau an, selbst das uralte *Terminator 2: Judgment Day* war für euch kein Problem. Ein halbes Dutzend Zuschriften zeigten noch gute Erinnerungen an den ersten Level des Game-Boy-Spiels.

Am besten von unseren korrekten Antworten fanden wir die von Stephan Funk aus Nierstein. Der erkannte den ersten Level direkt wieder – er hatte sich damals (wie viele andere auch) die Zähne an den bescheuert erklärten Türmen ausgebissen. Stephan: Keine Sorge, du hast kein tolles Spiel verpasst. Verpasst ihr an der Stelle auch nicht unser neuestes Retrorätsel! Diesmal suchen wir ein Rollenspiel für das NES. Es dürfte sich dabei um einen der ersten Fälle von „Liebling der Kritiker, Unbekannter im Regal" handeln. Echt schade, das gute Stück ist nämlich ein wirklich tolles Spiel. Schelte bekam es vor allem aufgrund seines lästigen Passwort-Systems – das aber bis heute auf dem NES funktioniert.

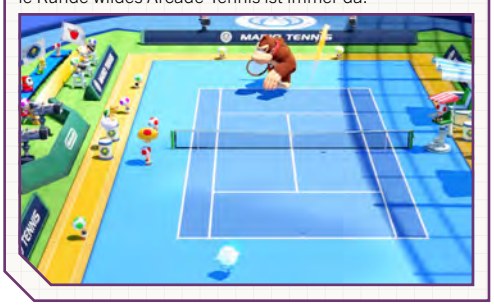
Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an:
redaktion.benj@minkegel.de

TREASURE TRACKER

Zu Weihnachten gibt es bei uns in der Redaktion nur zwei Arbeitszustände: „Tödlicher Stress" und „Nix zu tun". In der ersten Phase braucht uns niemand anzusprechen. In der zweiten Phase sind wir dagegen gern für ein gemütliches Redaktions-Videospielturnier zu haben. Diesen Dezember haben wir *Ultra Smash* gezockt!

Mario Tennis: Ultra Smash hat uns hier im Verlag sauviel Spaß gemacht, wir haben das Teil aber ehrlicherweise seit unserem Test in Ausgabe 12/15 nicht mehr angefasst. Dass wir es trotzdem direkt nach dem Auspacken sofort wieder in Bestform spielen konnten, ist nur wieder ein Beweis für die absolute Partytauglichkeit dieses Gaudi-Tennis-Teils! Man hockt sich zusammen mit seinen Freunden hin, drückt jedem einen Controller in die Hand, wählt ein Doppel aus und los geht die Fete.

Wir können euch *Ultra Smash* nach wie vor wärmstens empfehlen. Klar, für den endlosen Dauerspaß ist das gute Stück nicht unbedingt gut, aber die Lust auf eine schnelle Runde wildes Arcade-Tennis ist immer da!



Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

RESIDENT EVIL 4

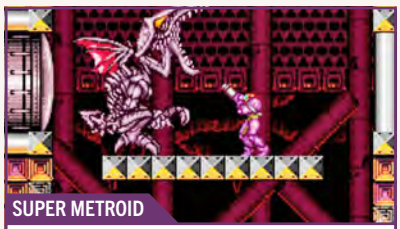
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Abwechslungsreiches, spannendes, forderndes Action-Horrorspiel, das man unbedingt erlebt haben muss

Star Fox 64
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Cybernator
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

SPORT

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Leider ist es nicht mehr möglich, online zu spielen. Für ein spaßiges Offline-Gebolze zu zweit aber super!

Mario Golf Advance Tour
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

1080° Snowboarding
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

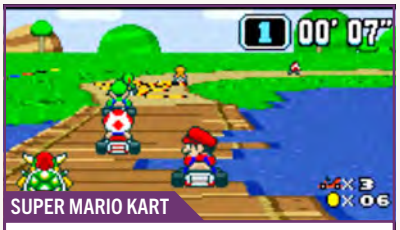
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller, kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil!

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Land: The Shake Dimension
Spielspaß: 7 | Hersteller: Good-Feel

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

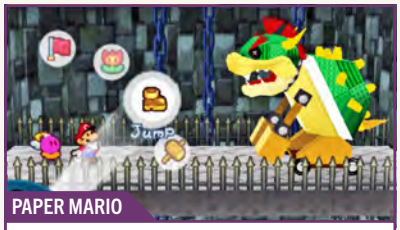
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



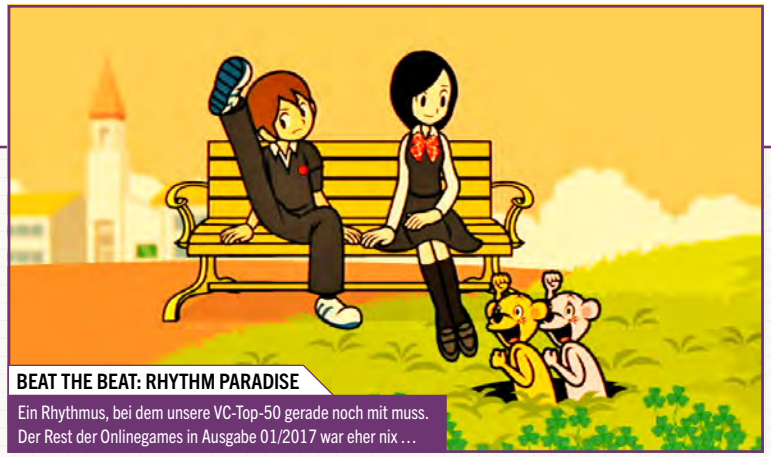
PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Spielfiguren des Abenteuers sind das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Xenoblade Chronicles
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo



BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE

Ein Rhythmus, bei dem unsere VC-Top-50 gerade noch mit muss. Der Rest der Onlinegames in Ausgabe 01/2017 war eher nix …

Die Top-50-Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

NEU Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (01/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Final Fantasy Tactics Advance
Test (03/16): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Fire Emblem: Shadow Dragon
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: The Sacred Stones
Test (02/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Intelligent Systems

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 64
Test (03/16): 8 | Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Strikers Charged Football
Test (07/16): 8 | Sport | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis
Test (02/16): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros.
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Wii
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (01/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon Snap
Test (10/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: HAL Laboratory

R-Type
Test (09/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Resident Evil 4
Test (12/14): 10 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Star Fox 64
Test (05/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (04/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
Test (02/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Squaresoft

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Test (08/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Chronicles of Teddy: Harmony of Exidus
Test (06/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: LookAtMyGame

Dual Core
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Gray Fin Studios

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Electronic Super Joy
Test (01/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Broken Rules

Fast Racing Neo
Test (02/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en Multimedia

Futuridium EP Deluxe
Test (07/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Mixed Bag

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Gunman Clive HD
Test (10/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Hörberg Productions

Life of Pixel
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Super Icon Ltd.

Mario Kart 8 DLC Pack 1
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Noitu Love: Devolution
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konjak

Nova-111
Test (11/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funktronic Labs

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Roll7

Pixeljunk Monsters
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Double Eleven

Quest of Dungeons
Test (11/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Upfall Studios

Runbow
Test (11/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Severed
Test (11/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Drinkbox

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Steamworld Heist
Test (11/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

Super Meat Boy
Test (07/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Team Meat

Swords and Soldiers 2
Test (07/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Ronimo Games BV

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Bridge
Test (10/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Quantum Astro.

The Fall
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Over the Moon

The Swindle
Test (05/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Size Five Games

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Year Walk
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Dakko Dakko

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

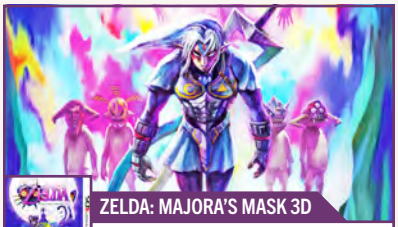
RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE



ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

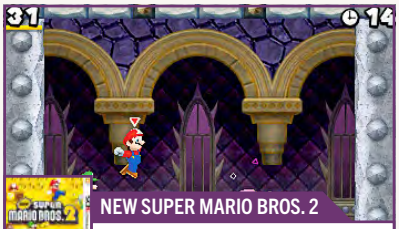
PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen.

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN



NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Pokémon Sonne und Mond
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

SIMULATION/STRATEGIE

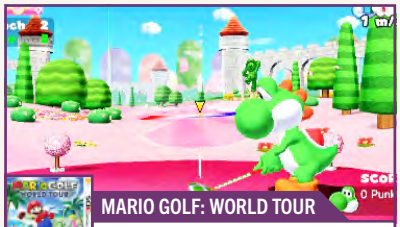
FIRE EMBLEM FATES
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Das dreigängige Fantasy-Festmahl ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

SPORT



MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

SHIN MEGAMI TENSEI 4 APOCALYPSE

Ein starkes Teil, das Atlus da auf den 3DS gepackt hat! Leider kennen die Serie immer noch zu wenige Leute – los, lasst uns das ändern!

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Bravely Second: End Layer
Test (03/16): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit
Test (10/16): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight
Test (03/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Fates
Test (06/16): 90 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Test (11/15): 87 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 4 Ultimate
Test (03/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

NEU Picross 3D: Round 2
Test (01/17): 84 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NEU Pokémon Sonne und Mond
Test (01/17): 90 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Rhythm Paradise Megamix
Test (11/16): 84 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Survivor 2: Record Breaker
Test (12/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

NEU Shin Megami Tensei 4 Apocalypse
Test (01/17): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (07/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch
Test (05/16): 89 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

MY TWO COINS

Software sells Hardware: Diesen Spruch dürfte jeder Videospieler schon einmal gehört haben. Er ist einer der Hauptgründe, warum die Wii U in Sachen Verkaufserfolg abgesoffen ist wie ein Walfisch in einem Zementpool – und warum Nintendo seinen Switch-Start nun offenbar ganz besonders vorsichtig behandelt.

In meiner letzten Kolumne hab ich euch die Ohren mit „Red Ocean" und „Blue Ocean" vollgetextet – und jetzt fange ich schon wieder mit merkwürdigen englischen Management-Sprüchen an? Ja! Tut mir leid, es muss sein. Denn obwohl das Marketing-Credo „Software sells Hardware" so weit verbreitet und wohlbekannt ist, scheint es für Konsolenhersteller nur sehr schwer erfolgreich greifbar zu sein. Das hat nicht erst die Wii U zu spüren bekommen, sondern als populärstes Beispiel der jüngeren Vergangenheit auch Sonys Playstation Vita.

Was bedeutet „Software sells Hardware"? Eigentlich ganz einfach: Der Spruch deutet darauf hin, dass in der Vergangenheit noch nie eine Konsole einem gleichzeitig auf dem Markt befindlichen Konkurrenzprodukt aufgrund besserer Hardwaredaten den Rang abgelaufen hat. Der Game Boy hat den Game Gear vernichtet, das NES sämtliche seiner damaligen Rivalen und die alte Wii lacht heute noch rotzfrech der Xbox 360 und der Playstation 3 ins Gesicht. Die Wii! Ein glorifizierter Taschenrechner mit AV-Ausgang besiegt den PC-Giganten Microsoft und den Wegbereiter des Blu-ray-Formats. Und warum? Weil die Leute mit den Spielen auf der Wii einfach mehr Spaß hatten. Das war eine richtig schöne Zeit für Nintendo.

Genau derselbe Spruch verdarb den Kollegen aber eine Konsolengeneration später auch gehörig das Geschäft und uns den Spaß. Nach *ZombiU*, *Mass Effect 3* oder *Assassin's Creed 3* war die Third-Party-Unterstützung für die Wii U ziemlich schnell ziemlich weg. Nintendo stand danach vor der Herkulesaufgabe, ihre neue Konsole quasi im Alleingang zu befüllen. Und warum? Weil die Japaner es nicht geschafft hatten, zum Start der Wii U eine kritische Softwaremasse auf die Beine zu stellen.

Das ist wieder so ein Begriff: kritische Masse. Ein Konsolenstart ist wie ein Schneeball, den man einen Berg runterrollt. Wenn der Schneeball beim „Go!" schon eine ordentliche Größe hat, wird er beim Runterkullern immer mehr Material aufnehmen und dadurch exponentiell wachsen, bis das dicke Ding quasi eine Lawine auslöst. Fängt man oben auf dem Berg aber mit einem Ball in der Größe eines Fingerhuts an, rollt das Ding bestenfalls ein paar Meter und versumpft dann im dichten Schnee. Genau das ist mit der Wii U passiert, und genau das ist wohl auch der Grund, warum man von Nintendo bisher so wenig zur Switch hörte: Die Kollegen sind gerade einfach damit beschäftigt, ihren Schneeball möglichst fett werden zu lassen.

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION/BEAT 'EM UP

3D STREETS OF RAGE 2

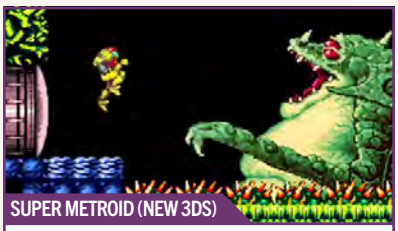
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2 zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

Ninja Gaiden II
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)

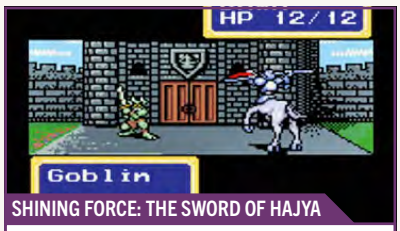
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original – trotzdem: Meisterwerk, Höchstwertung!

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Contra 3
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

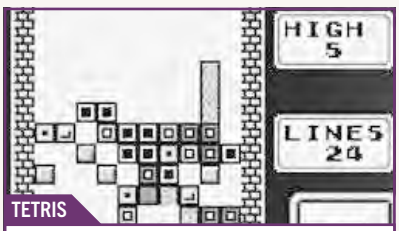
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Pilotwings
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein Muss für jeden, der diesen zeitlosen Klassiker in seiner ganzen ursprünglichen Pracht erleben will

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

SPORT/RENNSPIEL

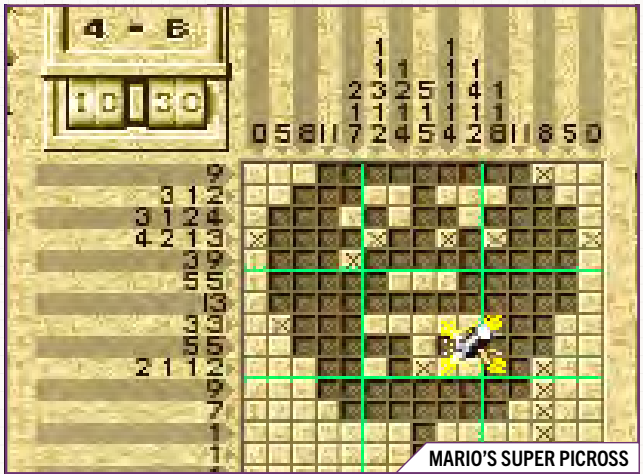
F-ZERO (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Famoses Rennspiel mit einem kernigen Schwierigkeitsgrad – aber leider ohne Mehrspieler-Unterstützung

Super Mario Kart (New 3DS)
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Golf
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo



MARIO'S SUPER PICROSS

Wer keine Lust auf den Amiibo-Schmarrn aktueller *Picross*-Titel hat, kann auch zu den guten, alten Virtual-Console-Optionen greifen – solange ihr mit dem japanischen Tutorial klarkommt.

SEGA 3D CLASSICS COLLECTION

Unter den insgesamt neun Spielen tummeln sich Evergreens wie *Sonic the Hedgehog*, *Altered Beast* und *Fantasy Zone 2*, aber auch Exoten wie *Maze Walker*, *Power Drift* oder *Puyo Puyo 2*.

KRITZELPOST

Ihr möchtet gerne handgeschriebene Briefe an befreundete 3DS-Nutzer schicken oder ihnen vielleicht auch mal ein Bild malen? Könnt ihr hiermit machen. Nett.

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Gunstar Heroes
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Sonic the Hedgehog 2
Test (12/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Breath of Fire 2
Test (12/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Contra 3
Test (07/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Test (05/16): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3 (New 3DS)
Test (08/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

F-Zero (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

NEU Mario's Super Picross
Test (01/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7 (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X (New 3DS)
Test (09/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pilotwings
Test (06/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

NEU Sega 3D Classics Collection
Test (01/17): 8 | Genre: Diverse | Hersteller: Nintendo

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Castlevania IV
Test (12/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (12/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario World (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Metroid (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter 2: The New Ch. (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Ambition of the Slimes
Test (10/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Circle Entertainment

Axiom Verge
Test (10/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Thomas Happ

Azure Striker Gunvolt 2
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Into Creates

Boxboxboy!
Test (08/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL Laboratory

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Comic Workshop 2
Test (08/15): 8 | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Collavier

Corpse Party
Test (12/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: XSEED Games

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Lord of Magna: Maiden Heaven
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Noitu Love: Devolution
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konjak

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Roll7

Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice
Test (10/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Picross e6
Test (09/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Pocket Card Jockey
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Quest of Dungeons
Test (11/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Upfall Studios

Radiohammer
Test (03/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Arc System Works

River City: Tokyo Rumble
Test (11/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Million Corp.

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Severed
Test (11/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Drinkbox

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Steamworld Heist
Test (02/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

Terraria
Test (02/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Re-Logic

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Xeodrifter
Test (08/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kid

JAHRESRÜCKBLICK 2016

2016 ENDET EIN KAPITEL VIDEOSPIELGESCHICHTE:

Es war wohl das letzte große Jahr der Wii U. Lasst uns die vergangenen zwölf Monate doch noch einmal ganz genau ansehen …

Neues Jahr, neues Glück, neue … Wertungen. Eigentlich. Denn der erste große Wii-U-Titel der 2016er-Ära bekam trotz Test kein Endergebnis ab. Das gute, alte *Minecraft* lässt sich eben einfach nicht in ein Punkteschema pressen! Für die einen ist die kleine Kreativ-Legende ein Quell unendlichen Spielspaßes, für die anderen ist es eine digitale Schlaftablette. *Minecraft* ist eher Werkzeug als Videospiel, von daher lautete die Wertung am Ende auch: „--%“. Dafür durften wir euch in N-ZONE 02/16 einen der besten Racer des gesamten Jahres vorstellen: Kaum zu glauben, dass *Fast Racing Neo* tatsächlich nur im eShop erscheinen sollte. Am Ende war es auch nicht so – das technisch geniale Rennspiel aus deutschen Landen fand etwas später doch noch den Weg ins Retail-Regal.

Das erste große Wii-U-Thema des Jahres 2016 war, man soll es kaum glauben, *Minecraft*! Die Mutter aller Sandkästen schaffte es tatsächlich ins Pilzkönigreich.

Bauer sucht Hulk

Auf dem 3DS schaute ebenfalls ein alter Bekannter wieder rein, wenn auch in ungewohnter Form: *Story of Seasons* griff auf wunderschöne Art Farmsimulationen wie *Harvest Moon* auf. Ein tolles Teil, das seine 83 % wirklich verdient hat. Die darauf folgende Ausgabe eures geliebten Nintendo-Magazins hatte ebenfalls etwas Spektakuläres zu bieten: das einzige Wii-U-Spiel eines Third-Party-Herstellers des ersten Halbjahres 2016! *Lego Marvel's Avengers* hieß das gute Stück – und erwies sich auf Big Ns Chefkonsole trotz einiger kleiner Mankos als wirklich ordentlicher Titel. Selbst die 3DS-Version mit ihren 68 % war ganz okay – was für *Lego*-Spiele sonst keine Selbstverständlichkeit ist. Ein Problem war das aber nicht, erschienen mit *Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight* und *Bravely Second End Layer* in 03/16 doch gleich zwei Rollenspiele, die euch zusammen noch bis Ausgabe 03/17 beschäftigen dürften.

Die Altmeister schlagen zu

Pokémon, Zelda, Star Fox – wie könnte ein Frühsommer 2016 mit solch großen Namen am Start jemals schiefgehen?! Nun, jeder einzelne der Ultraserien-Ableger kam mit einem kleinen „Aber“ zu euch nach Hause. *Pokémon Tekken* zum Beispiel war ein überraschendes Spin-off der Rollenspiel-Legende – und zeigte sich als blitzrat-

Das kam unerwartet: Als die ersten Gerüchte zu *Pokémon Tekken* aufkamen, trauten wir unseren Augen und Ohren nicht. Doch die irre Idee wurde Wirklichkeit!

tenstarkes Prügelspiel! Wer mit Beat'em Ups allerdings nichts am Hut hatte, konnte in Ausgabe 04/16 mit Pikachu und Co. dennoch nicht viel anfangen. Bei uns kam das feine Stück trotzdem mit echt guten 82 % weg – und wenn unser Prügelspiel-Crack Marco so eine Wertung auspackt, muss das Spiel wirklich was auf dem Kasten haben! Sollte es dagegen lieber das klassische Monster-RPG-Gefühl sein, war der 3DS eine gute Empfehlung: Etwa zeitgleich erschien hier nämlich *Yo-Kai Watch* – quasi Schamanengeister statt Taschentierchen, sonst aber relativ ähnlich. Mal sehen, ob sich hier eine echte *Pokémon*-Konkurrenz anbahnt. Mit *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD* erschien zwar „nur" ein Remake eines doch schon etwas betagten Abenteuers, trotzdem schwang sich Altmeister Link mit seinem neuen, alten Hyrule-Rettungseinsatz zum besten Wii-U-Vollpreisspiel 2016 auf! Weitere Infos dazu findet ihr in unserem Kasten zu Nintendos Chefkonsole. Und *Star Fox*? Das bekam mit *Star Fox Guard* ein mäßiges Tower-Defence-Spielchen und mit *Star Fox Zero* tatsächlich einen brandneuen Hauptableger der Kultserie spendiert. Leider bestand Nintendo darauf, dem guten Stück eine ebenso wabblige wie unnötige Sensorsteuerung mit auf den Weg zu geben, die zusammen mit den nervigen Walker-Missionen einige hässliche Kratzer in das eigentlich großartige *Star Fox*-Fundament rissen.

Zweites Halbjahr: Go!

Bis zu unserer August-Ausgabe sollte dann leider nicht mehr viel passieren – zwischendurch schauten mit *Tokyo Mirage Sessions #FE* ein außergewöhnliches Rollenspiel und mit *Kirby Planet Robobot* ein knuddliges Hüpfspiel vorbei. Dafür hatte unsere N-ZONE 08/16 gleich vier interessante Wii-U-Titel im

Fox und seine Crew – vielleicht die tragischsten Helden des vergangenen Jahres. Hätte man auf die wabblige Steuerung verzichtet, wäre es so viel besser geworden.

EIN JAHR N-ZONE IN ZAHLEN: Wii U

Backend, Listen, Charts, Excel – klingt langweilig, ist es aber nicht! Wir haben die spannendsten Wii-U-Fakten für euch!

2016 – das mit ziemlicher Sicherheit letzte Jahr, in dem Nintendo mit der Wii U als Chefkonsole an den Start geht. Und das wird allerhöchste Zeit: Mit gerade mal **16 Wii-U-Retailspielen** war die gar nicht mehr so gute, dafür aber mittlerweile ziemlich alte Konsole so schwach wie selten unterwegs. Wir können noch nicht einmal guten Gewissens von „neuen" Wii-U-Retailspielen sprechen, unter diesen 16 Titeln tummeln sich nämlich Spiele wie ***Minecraft*** oder ***The Legend of Zelda: Twilight Princess*** im HD-Remake. *Minecraft* hat noch nicht einmal eine Wertung abbekommen, lief damit also außer Konkurrenz. Immerhin eine kleine gute Nachricht können wir aber vermelden: Mit einer **Durchschnittswertung von 73,4 %** war die Qualität der Wii-U-Spiele 2016 minimal besser als noch 2015. Da waren es noch **71,44 %**. Die Drittherstellter-Titel folgen diesem Aufwärtstrend ebenfalls und verbessern sich im Vergleich zu 2015 minimal um **1,87 Prozentpunkte** auf einen Durchschnittswertung von jetzt **66,5 %**. Insgesamt neun der 16 Spiele stammten von Nintendo, auch hier ging die Qualität mit **1,1 Prozentpunkten** auf exakt **78 % Durchschnitt** minimal aufwärts. Können wir diese Tragödie jetzt beenden und mit Switch eine neue, bahnbrechende, welterschütternde Nintendo-Siegesgeschichte anfangen? Bitte, Nintendo?! Vielleicht mit Sahne und 'ner Kirsche obendrauf?

Anders als noch im Vorjahr waren 2016 die meisten Games im guten Mittelfeld zu finden. Es gab überhaupt nur einen einzigen Ausreißer unter den Wii-U-Spielen, der es nicht mindestens in die 70er Wertungsregion geschafft hat. Meine Damen und Herren, einen Trommelwirbel bitte für das **schlechteste Wii-U-Spiel 2016**: ***Mighty No. 9!*** Im englischsprachigen Raum auch als ***Mighty No. 2*** bekannt, was wir hier nicht näher beleuchten wollen. Dabei ist *Mighty No. 9* mit seinen 58 % eigentlich technisch ganz okay, es hat nur bei jeder sich bietenden Gelegenheit ins Klo gegriffen. Es wurde komplett in den Himmel gehypet und fiel dann gnadenlos auf die Schnauze. Es sammelte eine irrsinnige Menge an Geld bei Kickstarter ein, präsentierte Fans dann am Ende aber ein Ergebnis, das grafisch und spieltechnisch hoffnungslos veraltet war. Und es landete im Alleingang die Top 3 der PR-Fuck-ups 2016. Ganz besonders im Gedächtnis geblieben ist der Spruch „Make your enemies cry like an anime fan at prom night." Man dürfte ja jetzt annehmen, dass sich unter Videospielern der eine oder andere Anime-Fan finden könnte – aber hey, was wissen schon wir?

Gut, eine Sache gibt es da, bei der wir uns ganz sicher sind: Heuer schaffte es nicht ein einziger Wii-U-Vollpreistitel in die **hehren 90er-Gefilde**. Somit vergeben wir die Lorbeeren für das **beste Stück Software 2016** an… tadaaaa… ***The Legend of Zelda: Twilight Princess HD*** mit **88 %**. Wait, what? Das ruhmreichste Wii-U-Spiel der letzten zwölf Monate war die aufgebohrte Fassung eines zehn Jahre alten Wii-Titels? Ernsthaft?! Yep! Und wieder ein dringendes Zeichen dafür, dass wir unbedingt einen Switch brauchen. Immerhin sparte sich Nintendo mit ***Paper Mario: Color Splash*** (86 %) eines der feinsten Wii-U-Schmankerl bis fast zum Jahresende auf.

Und was war im Digitalangebot der Wii U los? Eine ganze Menge! Satte **36 neue eShop-Spiele** durften wir euch 2016 vorstellen – exakt dieselbe Anzahl wie im Jahr davor. Die Virtual Console schaffte es derweil auf **34 Spiele**. Das Traumergebnis aus 2015 mit unfassbaren 50 Games erreichen wir also nicht, trotzdem galt auch 2016 wieder: Wer die Wii U am Laufen halte wollte, war mit dem Digitalangebot am besten bedient. Die Krone teilen sich mit jeweils einer **10er-Wertung** übrigens die beiden Evergreens ***Super Mario Galaxy*** und ***Super Mario Advance 4***.

EIN JAHR N-ZONE IN ZAHLEN: 3DS

Wenn die Wii U ihren Hut nimmt, muss eben der 3DS einspringen und den Tag retten – wie hat sich der Handheld geschlagen?

Der 3DS war für Nintendo auch im Jahr 2016 eine echte Bank – genau wie im letzten Jahr durften wir euch exakt **27 Vollpreisspiele** für den erfolgreichen Hand-Helden vorstellen. Was den Output angeht, war das also eine perfekt konstante Punktlandung. Und wie sieht es mit dem Thema Qualität aus? Auch hier ging es leicht nach oben – mit einer **Durchschnittswertung von 74,85 %** stehen die 3DS-Titel 2016 immerhin **2,07 Prozentpunkte** besser da als noch im letzten Jahr. Unsere Meinung? Wie so oft geleitet eine portable Spielkonsole Nintendo durch raue Gewässer, die das eigentliche Flaggschiff des Videospielriesen leider doch etwas auf Grund haben laufen lassen. Da wird es jetzt gerade abgewrackt – und wir sind uns ziemlich sicher, der 3DS wird auch die Switch überleben. Zumindest erst mal.

Echte Vollkatastrophen gab es 2016 auf dem 3DS nicht zu vermelden. Genau wie auch auf der Wii U fand sich der Bodensatz bereits in den 50er-Gefilden. Mit exakt **50 %** geht daher **die schlechteste Vollpreisspiel-Wertung des Jahres** nicht nur auf dem 3DS, sondern konsolenübergreifend an ***Disney Art Academy***. Dieses kleine Kunstprogramm war auch nicht wirklich defekt, sondern einfach nur ohne Anspruch, ohne Lust, ohne gute Präsentation, ohne Lerneffekt und generell auch sonst eher „ohne". Halbwegs mithalten konnte danach nur noch ***Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht***. Leider war das abermals nur eine halbgare Handheld-Umsetzung des großen *Lego*-Konsolenbruders und landete bei **58 %.**

Dafür gibt es auf dem 3DS eine ruhmreiche Meldung zu verkünden! Das beste Handheld-Spiel, das in den 2016er Ausgaben der N-ZONE getestet wurde und tatsächlich das einzige Spiel, das 2016 **konsolenübergreifend einen 90er gepackt hat: *Fire Emblem Fates!*** Diese herrliche Mischung aus Strategie und Fantasy ist ein würdiger Träger unseres N-ZONE-Championtitels, absolut zeitlos und daher auch jetzt noch einen Kauf wert. Das zweitbeste Spiel des Jahres mit nur einem mageren Prozentpünktchen weniger war übrigens ***Yo-Kai Watch***. Mit **89 %** hat das erste 3DS-Spiel zu diesem riesigen Thema einen echten Traumstart hingelegt und dürfte auch hierzulande noch eine große Karriere vor sich haben.

Das Digitalangebot auf dem 3DS war 2016 sogar deutlich stärker als noch 2015. Damals kamen der 3DS-eShop und die Virtual Console zusammen auf (eigentlich ganz ordentliche) 37 Titel, 2016 schafft der eShop diese Zahl fast im Alleingang. **33 Spiele waren hier am Start**, obendrauf kamen dann noch einmal **19 Games für die Virtual Console**. Richtige Kracher tummelten sich im eShop allerdings nicht – es gab zwar jede Menge echt gute 8er- und 7er-Wertungen zu vergeben, an der 9 kratze jedoch keines der Spiele. Ganz anders sah das dagegen bei der Virtual Console aus. Hier durften wir gleich vier 9ern huldigen – die aber angesichts der ebenfalls vier 10er-VC-Spiele trotzdem den Kürzeren gezogen haben. Das ruhmreiche Quartett hört auf die Namen ***Super Mario World, Super Metroid, The Legend of Zelda: A Link to the Past und Mega Man X***. Sollten euch diese Games bekannt vorkommen, liegt ihr richtig: 2016 war das Jahr des New 3DS, für den noch einmal einige der besten Nintendo-Spiele aller Zeiten wiederveröffentlicht wurden.

Die Virtual Console für Nintendos liebenswerten Handhelden stand 2016 ganz im Zeichen des New Nintendo 3DS. Was für ein unglaubliches Downloadspiel-Festival!

Angebot. Mit dabei waren *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht* (das beste *Lego*-Spiel des Jahres), *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016* (eine gewohnt schöne Minispielsammlung), *The Book of Unwritten Tales 2* (ein etwas verbuggtes, aber saukomisches Adventure) sowie *Mighty No. 9*. Der letztgenannte Vertreter der Binärzunft ist uns dabei eine eigene Mini-Meldung wert – schaut doch mal auf der letzten Seite dieses Jahresrückblicks vorbei, um mehr zu erfahren. Sehr viel solider war da schon *Monster Hunter Generations* für den 3DS. Überhaupt zeigte sich 2016 als ein Jahr der Remakes, der Spielesammlungen und der Re-Releases für neue Systeme. Den besten Beleg dafür lieferte die Virtual Console für den 3DS. Von den 19 Spielen, die wir hier getestet haben, waren satte 16 „upgedatete" Wiederveröffentlichungen für den New Nintendo 3DS. Natürlich gab es für den besten Handheld auch die besten Klassiker – mehr dazu in unserem Kasten.

Das große Finale

Die zweitgrößte Geschichte des Jahres rund um Nintendo fand aber weder auf der Wii U noch auf dem 3DS statt – nein, hier durfte in Ausgabe 09/16 euer Smartphone ran! Den unfassbaren Hype, der dank *Pokémon Go* beinahe die ganze Welt umspannte, konnten selbst wir kaum glauben. Was haben eure Freunde von der N-ZONE also gemacht? Na klar, ein richtig gutes Sonderheft zu *Pokémon Go* geschrieben – dafür sind wir ja da. Die allergrößte Geschichte des Jahres gebührte aber natürlich nur einem Thema: Nintendo Switch! Endlich haben wir handfeste Infos zum Nachfolger der Wii U, endlich nähert sich die zähe Zeit des Spielemangels dem Ende, endlich bekommen wir Frischfleisch spendiert! Und keine Sorge: Spätestens in unserem Jahresrückblick 2017 betrachten wir ganz genau, wie sich die neue Konsole in ihrem Startjahr geschlagen hat. Hoffentlich wird es ein positiver Rückblick, doch wir sind guter Dinge. **Benjamin Kegel**

Letzen Sommer gab es in der Videospielwelt nur ein Thema: *Pokémon Go*. Ihr habt uns jede noch so kleine Neuigkeit zu dem Spiel förmlich aus den Händen gerissen.

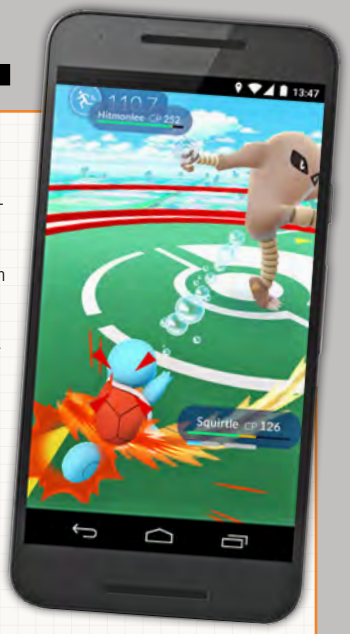
DAS WAR 2016 …

EIN KLEINER BRUDER FÜR DAS NES

Solltet ihr zu den wenigen Daumensportlern gehören, die zum 11. November 2016 ein Nintendo Classic Mini: NES ergattern konnten – herzlichen Glückwunsch! Ihr seid damit stolze Besitzer eines der am heißesten nachgefragten Videospielprodukte des vergangenen Jahres. Ist ja auch kein Wunder – wenn eine hochmoderne Version der personifizierten Gaming-Nostalgie auf einen Hersteller trifft, der erfahrungsgemäß eher gemächlich bei der Produktion von Hardware zu Werke geht, entsteht eine praktisch dauerausverkaufte Spielkonsole. Vielleicht wird es ja in der nächsten Runde etwas besser – gerüchteweise soll man bereits an einem Mini-SNES arbeiten.

NINTENDO WAGT SICH IN DEN MOBILE-MARKT

Wenn ihr diese Zeilen lest, macht Nintendo gerade seine ersten echten, eigenen Schritte im Mobile-Markt – *Super Mario Run* sei Dank. Bühne frei für ganz sanften Start in das heiß umkämpfte Geschäftsfeld hieß es aber bereits im März 2016. Da brachten die Japaner nämlich die Social App *Miitomo* für Android und iOS ins virtuelle Regal. Und für alle, die sich jetzt gerade denken: „Ach ja, *Miitomo*… hatte ich ja schon völlig vergessen!" – das ist leider ganz normal für das extrem schnelllebige App-Geschäft. Aber keine Sorge: Dafür hat die Pokémon Company Mitte 2016 ja auch einen geradezu legendären Erfolg mit *Pokémon Go* hingelegt – auch wenn Nintendo damit eigentlich wenig zu tun hatte.



DIE N-ZONE-REDAKTION FEIERT EIN FEATURE-FEST!

Fakt: Eigenlob stinkt. Wichtigerer Fakt: Eure N-ZONE-Redakteure könnten selbst dann noch ein richtig geiles Magazin abliefern, wenn Nintendo mal gar keine Spiele auf den Markt bringen sollte. Und ganz ehrlich – während ein paar Monaten 2016 war dieser Zustand beinahe eingetreten. Was tut man dann als Journalist? Einfach mal 60 Seiten aus dem Heft schmeißen und in Panik durch den Verlag rennen? Mitnichten, verehrte Leserschaft! Wir durften euch im letzten Jahr stattdessen einige der umfangreichsten und spannendsten Features, Specials und Reportagen präsentieren, die wir seit Bestehen der N-ZONE verfasst haben. Also: keine Angst vor der Wii-U-Flaute!

FANLIEBE TRIFFT ANWALTSSCHREIBEN

Wer Videospiele nicht nur passiv genießen möchte, sondern sein Hobby aktiv mitgestalten will, hat dazu viele Möglichkeiten. Fan-Games sind ein Prachtbeispiel für diese Leidenschaft – und 2016 waren aus dem Nintendo-Sektor gleich zwei echte Meisterwerke von zwei echten Meistern am Start: *AM2R* (ein unfassbar gut gemachtes Remake von *Metroid 2*) und *No Mario's Sky* (eine witzige Kombination aus den *Super Mario*-Spielen und *No Man's Sky*). Leider teilten beide Spiele dasselbe Schicksal: Weil sie lizenzrechtlich geschütztes Material von Nintendo aufgriffen, standen den zwei Fanprojekten rechtliche Probleme ins Haus. *AM2R* verschwand dadurch komplett von der Bildfläche, *No Mario's Sky* wurde umbenannt und umgestaltet.

DAS JAHR DER VIRTUAL REALITY

Virtuelle Realitäten in Videospielen sind alles andere als eine neue Erfindung – niemand weiß das besser als Nintendo-Veteranen, die mit dem Begriff „Virtual Boy" etwas anfangen können. In noch keinem anderen Jahr war das Thema jedoch so heiß wie 2016! Mit Oculus Rift, HTC Vive und Playstation VR erschienen gleich drei schlagkräftige Produkte für leistungsstarke Computer beziehungsweise die Playstation 4. Reichlich passende Spiele haben es ebenfalls auf den Markt geschafft. Noch dazu steht Microsoft mit Hololens in den Startlöchern. Und Nintendo? Die Kollegen aus Kyoto sind ebenfalls interessiert – vielleicht wird es ja auch hier etwas mit Switch.

THE GOOD, THE BAD AND THE UGLY

Ebenfalls ein brisantes Thema 2016: Kickstarter! Oder besser gesagt alles, was Kickstarter so an guten und weniger guten Dingen in unser Leben als Videospieler mitbringt. Wie es nicht geht, hat in diesem Jahr eindrucksvoll *Mighty No. 9* unter Beweis gestellt: erst vollmundig gestartet, dann zig Mal verschoben und schließlich auch noch grafisch durch sämtliche Niveaus gerasselt. Nebenbei wurde von dem Entwicklerstudio noch ein … pardon, zwei weitere Kickstarter für andere Projekte auf die Beine gestellt, während *Mighty No. 9* noch dringend Hilfe gebraucht hätte. Am Ende standen dann eine hundsmiserable Marketing-Kampagne und ein völlig verhunzter Wii-U-Release. Auch Kickstarter-Projekt und *Castlevania*-Erbe *Bloodstained* wurde kräftig nach hinten verschoben und die Wii-U-Version von *Yooka-Laylee* wurde sogar komplett gestrichen. Immerhin stehen die Entwickler mit Nintendo wegen einer Switch-Umsetzung in Verhandlungen.

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Da unser Raumschiff zur Tilgung der Schulden eingezogen wurde, müssen wir mit der alten Rostlaube auf Schatzsuche gehen. Wirklich fair ist das ja nicht!

Dank der Mechanik „New Play Control" habt ihr relativ leichtes Spiel beim Zielen und könnt dadurch eure Feinde noch effektiver beseitigen.

PIKMIN 2

Wii U Captain Olimar macht sich zusammen mit seinem Kollegen Louie auf die Suche nach wertvollen Schätzen.

Kaum ist Captain Olimar nach den ganzen Strapazen seiner Bruchlandung auf einem fremden Planeten nach Hause zurückgekehrt, schon muss er feststellen, dass sein intergalaktischer Arbeitgeber Hocotate Freight in seiner Abwesenheit einen enormen Schuldenberg angehäuft hat. Selbstverständlich möchte Olimar dem Unternehmen aus der Patsche helfen und macht sich deshalb zusammen mit seinem Kollegen Louie noch einmal auf, um auf dem gefährlichen Planeten das Kommando über die Pikmin zu übernehmen. Diese sollen ihm dabei helfen, das Geld für die Rückzahlung des Kredits aufzubringen – aber dieses Mal nicht innerhalb von 30 Tagen. Wie Olimar kann auch Louie die Kontrolle über die Pikmin des Planeten übernehmen. Durch das Wechseln zwischen den beiden Befehlshabern eröffnen sich euch ganz neue strategische Möglichkeiten, sodass ihr Aufgaben viel schneller und effektiver erledigen könnt. Auch die vielen verschiedenen Arten der Pikmin erlauben euch, neue Wege und Schätze freizuschalten. Der Einsatz eines bunten Teams von roten (resistent gegen Feuer), blauen (resistent gegen Wasser), gelben (fliegen weiter als andere), lilanen (10-mal so stark wie normale Pikmin) und weißen (sind giftig und immun gegen Gift) Pikmin ist ein entscheidender Faktor beim Erkunden neuer Territorien. Tief unter der Oberfläche des Planeten wartet eine ganz neue Welt darauf, von Olimar und Louie entdeckt und ausgebeutet zu werden.

Unterirdische Erforschung

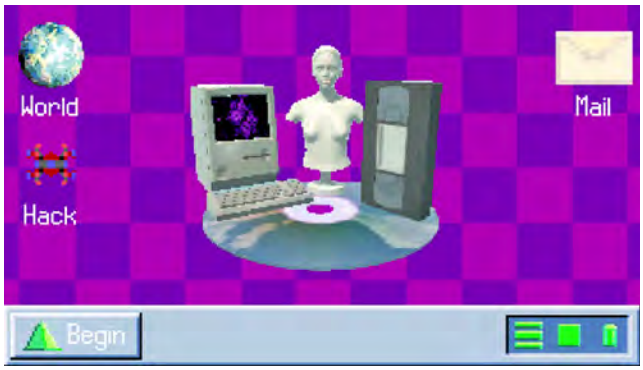
Beim täglichen Sammeln von wertvollen Artefakten entdeckt ihr immer mal wieder Löcher im Boden, die sich als Eingänge zu dunklen Höhlenbereichen voller neuer Herausforderungen entpuppen. Bevor ihr euch in die Erde begebt, erhaltet ihr einen Überblick darüber, was euch erwartet. Dementsprechend solltet ihr die Gefahren abwägen und ein Team aus den unterschiedlichen Pikmin zusammenstellen. Auch wenn ihr versucht eure Truppe so gut wie möglich auf die Gefahren dort unten vorzubereiten, kann man nur hoffen, dass das Team der Höhle gewachsen ist. Denn wenn ihr einmal in dem Loch drinnen seid, kommt ihr nicht mehr an die Pikmin-erzeugende Zwiebel heran, die ihr auf der Oberfläche benutzen könnt. Obwohl das Betreten einer solchen Grube sehr riskant klingt, ist die Belohnung das Risiko meistens wert. Da solche Höhlen oft Schätze und Königblumen bergen, die für die Erzeugung von lilanen und weißen Pikmin nötig sind. Am Ende einer solchen Grotte wartet übrigens manchmal ein Endboss, den ihr dank der eingeführten Mechanik „New Play Control" relativ leicht besiegen könnt. Ansonsten hat sich am Spielprinzip von *Pikmin 2* nicht viel geändert. Ein weiser Entschluss von Nintendo, denn so ist auch der zweite Teil ein herrlicher Zeitvertreib.

Alexander Grillenberger

Genre:	Echtzeitstrategie
Entwickler:	Nintendo
Termin:	15. Dezember 2016
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	8

Die weißen Pikmin erhaltet ihr, wenn ihr normale Pikmin auf eine Königblume in einer Höhle werft. Diese sind giftig und resistent gegen Gift.

In *Pikmin 2* müsst ihr jederzeit ein Auge auf die aktuelle Uhrzeit haben, denn nachts werden gefährliche Wesen aktiv, die eure Pikmin auffressen.



Das klassische Betriebssystem „hackOS“ erinnert an Programme der 90er Jahre. Hiermit werdet ihr eure Hacking-Karriere beginnen.

Mithilfe des Hacking-Tools seid ihr in der Lage, Firewalls zu hacken. Im Arcade-Shooter-Stil schießt ihr die feindlichen Raumschiffe ab.

RADIANTFLUX: HYPERFRACTAL

Wii U Wer wollte nicht schon immer mal ein Hacker werden, der große Firmen zu Fall bringt?

Im Spiel *Radiantflux: Hyperfractal*, das von TACS Games entwickelt wurde, schlüpft ihr in die Rolle eines anonymen Neo-Hackers. Sobald ihr den Rechner hochgefahren habt, wird euch das überschaubare Betriebssystem „hackOS“ präsentiert, das ihr ab sofort verwendet. Hier könnt ihr E-Mails lesen, in einem Chatprogramm interagieren und falls alles andere zu langweilig wird, sogar *Mine Swapper* (*Minesweeper*-Klon) spielen. Wenn ihr euch die Mails durchlest, erhaltet ihr Zugang zu einem Hacking-Tool, mit dem ihr die Firewalls von Unternehmen umgeht. Von hier an beginnt das eigentliche Spiel, ein relativ monotones Side-Scrolling-Shoot-‘em-Up, in dem ihr mithilfe eures Hacking-Tools feindliche Raumschiffe abschießt. Durch mühseliges Spielen erhaltet ihr Zugang zu neuen Waffen und Upgrades, die euch Stück für Stück voranbringen. Außerdem schaltet ihr im Laufe des Spiels Mini-Games frei, die allesamt an berühmte Retro-Klassiker der 90er Jahre erinnern. Viel besser als das Hauptspiel sind die aber auch nicht. **Alexander Grillenberger**

Genre:	Simulation
Entwickler:	TACS Games
Termin:	22. Dezember 2016
Preis:	2,99 Euro
WERTUNG	5

BACK TO BED

Wii U Vielversprechendes Rätselerlebnis in malerischer Traumwelt.

Vor ungefähr zwei Jahren veröffentlichte das Indie-Entwickler-Team Bedtime Digital Games ein Rätselspiel mit dem passenden Titel *Back to Bed*. Mittlerweile findet sich der Rätselspaß auf allen bekannten Plattformen wieder und taucht nun endlich auch auf der Wii U auf. Was damals als Projekt einer kleinen Gruppe dänischer Studenten begann, sollte sich als preisgekröntes Werk entpuppen. Und das auch nicht ohne Grund: In *Back to Bed* steuert ihr ein türkisfarbenes Wesen mit menschlichem Gesicht, das die Aufgabe hat, den Schlafwandler Bob in sein Bett zu lenken. Klingt zwar schon verrückt genug, wird aber noch besser. Ihr befindet euch nämlich nicht etwa in Bobs Wohnung, sondern in seiner eigenen surrealen Traumwelt. Die Schwierigkeit der Rätsel liegt darin, bestimmte Objekte geschickt zu platzieren und den notorischen Schnarcher wohlbehalten in sein Gemach zu manövrieren. Dabei müsst ihr außerdem einen weiten Bogen um laute Wecker, alptraumhafte Kreaturen und Eisenbahnschienen machen. **Christian Alo**

Genre:	Puzzle
Entwickler:	Bedtime Digital Games
Termin:	22. Dezember 2016
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7

Was würde Schlafwandler Bob nur ohne sein imaginäres Traumvieh Subob tun. Mit Hilfe von Äpfeln und Fischen manövriert er seinen Freund ins Bett.

Back to Bed teilt sich in zwei Missionen mit jeweils 15 Levels auf und wird durch den Alptraum-Modus ergänzt. Eine Story sucht ihr hier allerdings vergebens.

TESLAPUNK

Wii U In diesem Arcade-Shooter werden eure Reaktionsfähigkeiten, euer Durchhaltevermögen und eure Geduld auf eine harte Bewährungsprobe gestellt.

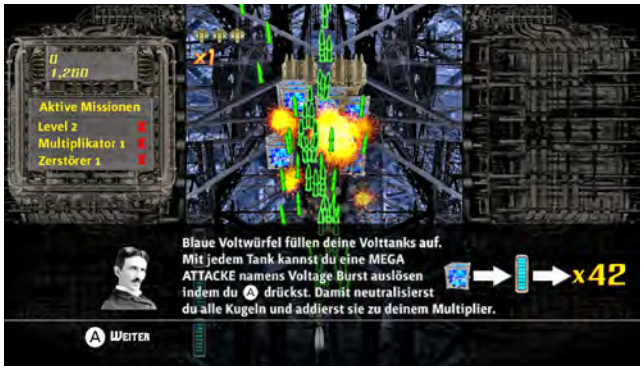
In *Teslapunk* dürft ihr mal wieder, wer hätte es gedacht, die Erde verteidigen. Das klassische 2D-Shoot-'em-Up versetzt euch in die Rolle von Nikola Tesla, der letzten Hoffnung der Menschheit. Als solcher bekämpft ihr mit der Hilfe eures Raumschiffes die bösartigen Marsianer sowie deren Anführer, Imperator Zangórax. Ihr schießt euch in einem modernen Arcade-Stil durch sechs verschiedene Levels und vernichtet dabei heranfliegende Raumschiffe, die nach der Zerstörung Voltage-Würfel hinterlassen. Durch das Einsammeln dieser Würfel wird der Voltage-Burst aufgeladen, welcher alle Gegner sofort auslöscht und zum Punkte-Multiplikator dazu addiert. Dieser Multiplikator ist also ein essentieller Faktor, um die eigenen Punkte in die Höhe zu treiben, wodurch zusätzliche Funktionen und Bilder in der Galerie freigeschaltet werden. Je höher dabei der ausgewählte Schwierigkeitsgrad ist, umso höher ist auch der maximale Multiplikator. Aber ihr solltet dabei beachten, dass das Spiel extrem schwierig werden kann und schon der kleinste Fehler über Sieg oder Niederlage entscheidet, doch das macht es noch viel interessanter. Da ihr in diesem Modus nicht zwischenspeichern könnt, müsst ihr den Level im Falle eines Abschusses wieder komplett von vorne anfangen.

Looten und Leveln

Beim Survival-Modus, der komplett unabhängig vom Arcade-Modus ist, kämpft ihr euch durch endlose Horden von anstürmenden Feinden. Im Gegensatz zum Arcade-Modus könnt ihr euch hier leider nicht frei bewegen und euer Laser schießt automatisch. Ihr werdet also geprüft, wie weit ihr voranschreiten könnt, ohne dabei von heranstürzenden Feinden zerschmettert zu werden. Durch das Abschießen von Gegnern könnt ihr fallen gelassene Gegenstände mitnehmen, wie zum Beispiel temporäre Upgrades der Waffe, einen Speedboost oder einen Magneten. Mit Hilfe eines solchen Magneten lassen sich die Münzen, die die besiegten Raumschiffe hinterlassen, ganz leicht aufsammeln. Mit diesen Münzen könnt ihr nach jedem Game Over im Shop einkaufen. Hier findet ihr Upgrades, neue Waffen und sogar neue dynamische Raumschiffe. Erst durch diese Erweiterungen seid ihr in der Lage, noch weiter im Spiel voranzukommen, da die anfänglichen Waffen relativ schwach sind. Zusätzlich werden eure erreichten Punktezahlen in einer weltweiten Rangliste eingetragen, in der ihr eure Highscores mit euren Freunden oder anderen Spielern vergleichen könnt. Wer sich mal wieder einen guten alten Arcade-Shooter geben möchte, der ist hier genau richtig. *Teslapunk* sorgt für keine Revolution des Genres, aber das muss es auch nicht. Denn es macht auf jeden Fall reichlich Spaß, feindliche Raumschiffe abzuschießen und ihnen auszuweichen.

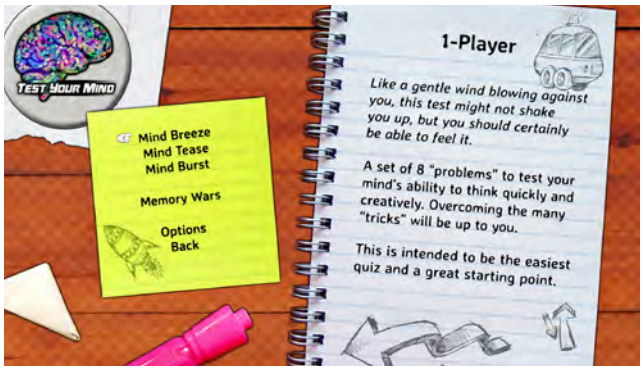
Alexander Grillenberger

Genre:	Arcade-Shooter
Entwickler:	Klutzgames
Termin:	15 Dezember 2016
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8



Nicola Tesla gibt euch am Anfang eine kurze Einführung in das Spiel. Er erklärt euch, wie ihr den Voltage-Burst verwenden müsst.

Die Bosse haben verschiedene Angriffs- und Bewegungsmuster. Ihr müsst euch also an den Gegner anpassen und sehr aufmerksam auf die Veränderungen achten.



Im Hauptmenü habt ihr die Auswahl zwischen drei verschiedenen Modi. Außerdem könnt ihr mit einem Freund „Memory Wars" spielen.

In manchen Rätseln wird euer Gedächtnis auf die Probe gestellt. Hier prägt ihr euch die farbigen Blöcke ein, um dann die richtige Antwort geben zu können.

TEST YOUR MIND

Wii U Fangfragen, Puzzle und Gedächtnistests, die angeblich das Gehirn fordern.

Der Entwickler XenoHorizon bringt mit *Test Your Mind* ein weiteres Denkspiel für die Wii U heraus, in dem hauptsächlich euer Verstand, eure Intelligenz und euer Gedächtnis gefordert werden sollen. Doch stellt sich sehr schnell heraus, dass nichts davon wirklich gut umgesetzt wurde. Euch stehen im Hauptmenü drei verschiedene Rätsel mit insgesamt 21 Problemen zur Verfügung. Jede Aufgabe soll dabei einen Tick schwieriger sein als die andere. Doch sind die Puzzles zum Großteil sehr einfach und langweilig aufgebaut, was den Spielspaß deutlich mindert. Ab und zu gibt es allerdings ein paar clevere Aufgaben, wie etwa das Finden des kleinsten Kreises im Bild, wobei ihr den kompletten Bildschirm beachten müsst. Da die Aufgaben nach einmaligem Lösen aber immer dieselben sind, entsteht sehr schnell Monotonie, was für den Spieler keinen Wiederspielwert hat. Entweder ihr messt euch noch mit einem Freund im Mehrspielermodus, oder ihr lasst am besten gleich ganz die Finger davon.

Alexander Grillenberger

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	XenoHorizon
Termin:	15. Dezember 2016
Preis:	1,99 Euro
WERTUNG	3

GEKI YABA RUNNER DELUXE

3DS Buntes und schweres Zipfelmützen-Abenteuer mit verzeihlichen Mängeln.

Findet die Prinzessin und rettet das Königreich – Wer sich nur ansatzweise mit Jump&Run-Titeln auskennt, sollte dieses Konzept schon einmal gehört haben. In der *2-Fast-4-Gnomz*-Neuauflage schlüpfen wir allerdings in die Heldenrolle eines komischen Zwergs mit weißem Rauschebart, roter Zipfelmütze und zahlreichen Fähigkeiten. Im Auftrag unseres Königs begeben wir uns nicht nur auf die Suche nach seiner holden Maid, sondern müssen auch noch einige quietschbunte Socken aufsammeln. Damit befriedigen wir zum einen das irre Strumpf-Gelüst unseres Königs, zum anderen werden dadurch weitere Bereiche freigeschaltet. In über 130 Levels hüpfen und gleiten wir durch unterschiedliche Landschaften und arbeiten uns nach dem Trial&Error-Prinzip von Checkpoint zu Checkpoint. Sollten wir nicht vorankommen, haben wir die Möglichkeit ein Level zu überspringen. Frustmomente sind durch die anstei-

gende Schwierigkeit garantiert, werden aber auch durch herbe Ruckler und die hakelige Steuerung begünstigt.

Christian Alo

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	QubicGames
Termin:	22. Dezember 2016
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	6

Euer Zipfelmann bewegt sich stets automatisch vorwärts und kann sich in passenden Situationen sogar in eine wilde Bestie verwandeln – das hört sich falsch an …

Eintönige Musik und repetitive Umgebungen fallen in der Bewertung negativ ins Gewicht. Die kurzen Cutscenes sind dafür aber umso amüsanter.

Wie schon bei *Mega Man X* gibt es zu Beginn des Spiels einen kleinen Trainingslevel, der euch in die Grundlagen einweist. Danach wird *Demon's Crest* sehr offen.

In der Stadt, die einst von Menschen bewohnt war, könnt ihr euch mit nützlichen Fertigkeiten und Zaubern eindecken – im Austausch gegen bare Münzen.

DEMON'S CREST

3DS Am Tage aus Stein, die Ritter der Nacht. Hier kommen die Gargoyles!

Das ist ja mal wieder typisch: Kaum decken wir *Demon's Crest* samt seiner Vorgänger in einem Retro-Feature ab und zählen die aktuellen Plattformen dafür auf, bringt Capcom das Spiel eine Woche später für den 3DS als Download heraus. Sofern ihr die letzte Ausgabe also gerade nicht zur Hand habt, hier nochmal alles Wissenswerte im Schnelldurchlauf: *Demon's Crest* ist eine spielerische Mischung aus Rollenspiel und Jump & Run und orientiert sich dabei sehr stark an der *Mega Man*-Reihe, welche ja ebenfalls aus dem Hause Capcom stammt. Euer anfangs noch recht schwächlicher Gargoyle wird mit jeder neuen Fähigkeit, die es am Ende eines frei wählbaren Levels zu erlangen gilt, stärker und kann so neue Routen in bekannten Welten erschließen. Das toll designte, wenn auch etwas kurz geratene Abenteuer sieht zudem noch wahnsinnig gut aus und untermalt die Fantasy-Action mit einem fein komponierten, melancholischen Soundtrack. Kaufen, wer es noch nicht für Wii U hat.

Marco Cabibbo

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Capcom
Termin:	15. Dezember 2016
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	9

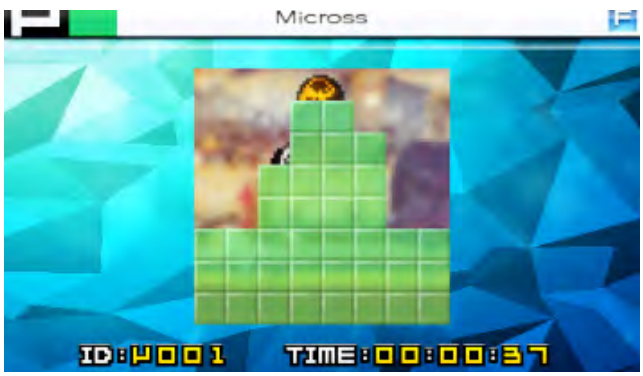
PICROSS e7

3DS Zum siebten Mal in kurzer Folge lösen wir knackig-kreative Zahlenrätsel auf dem 3DS!

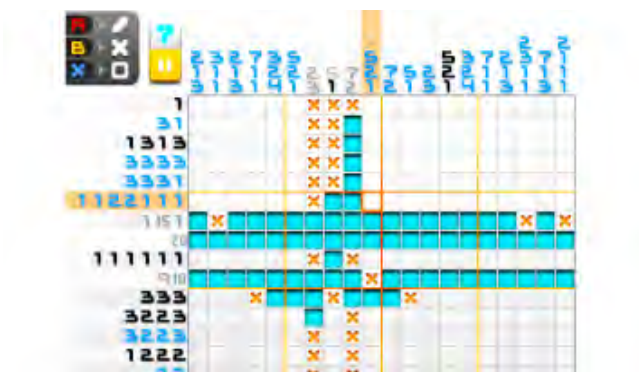
Ein gutes Jahr für *Picross*-Fans – nach dem gelungenen *Picross 3D: Round 2* steht mit *Picross e7* gleich der nächste, deutlich klassischere Ableger der spaßigen Zahlen-Knobelei in den 3DS-Startlöchern. Wieder einmal ist es unsere Aufgabe, mittels einer rasch verstandenen, aber nur langsam zu meisternden Logik Felder auf einem Raster zu markieren, um dadurch kleine Bilder entstehen zu lassen. Je größer das Raster, desto schwerer die Herausforderung! Wie üblich warten mit Micross und Mega-Picross zusätzlich zu den normalen Knobeleien zwei abgewandelte Formen der Rätsel auf uns. Auch, wenn sich an den Kopfnüssen selbst genau gar nix geändert hat, so haben die Entwickler doch ein paar sinnvolle Verbesserungen implementiert: Wir haben nun deutlich mehr Freiheit bei der Wahl der Steuerung und es ist nicht mehr so leicht, aus Versehen Zeitstrafen durch falsches Tippen zu kassieren. Zudem ist eine größere Variante von Mega-Picross mit an Bord. Alles in allem also wieder mal ein echt tolles Paket zum kleinen Preis!

Lukas Schmid

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Jupiter Corporation
Termin:	22. Dezember 2016
Preis:	5,00 Euro
WERTUNG	8



Die Micross-Variante ist erneut an Bord. Hier gilt es, die zahlreichen Einzelteile eines überlebensgroßen Bildes „aufzupuzzeln" und dabei keine Fehler zu machen.



Im Vergleich zu den Vorgängern wurde die Steuerung deutlich überarbeitet und erlaubt es uns nun unter anderem, Felder ohne Zeitstrafe frei zu markieren.

Der primäre Rennmodus des Spiels schickt uns ins Duell gegen fünf weitere Motocrossler und überzeugt durch das überraschend simulationslastige Gameplay.

Die Grafik des Spiels ist – wenig überraschend – nicht allzu gut gealtert. Dafür läuft das Geschehen meist flüssig und das Geschwindigkeitsgefühl überzeugt.

EXCITEBIKE 64

Wii U Nintendo kann noch andere Rennspiele außer *Mario Kart* – zum Beispiel solche, die auf Realismus anstatt auf grüne Panzer setzten und auch 16 Jahre nach Release noch viel Spaß machen!

Kaum eine Art von Spiel altert derart schlecht wie auf Realismus getrimmte Sport- und Rennspiele, da die fortschreitende Technik stets neue spielerische Finessen erlaubt, welche den Realismusgrad stetig nach oben schrauben. Umso beeindruckender, dass Nintendos erste – und bis dato einzige – 3D-Auskopplung der zu seeligen NES-Zeiten erschaffenen *Excitebite*-Reihe auch heute noch richtig viel Laune macht. Die Entwickler nahmen hierbei das auf Geschicklichkeit basierende 2D-Gameplay des Originals, reicherten es mit allerlei neuen Gameplay-Elementen an und steckten es in ein rundum gelungenes Rennspiel-Paket. Wir wählen aus einer kleinen, aber feinen Auswahl an sechs Fahrern und begeben uns anschließend auf 20 Strecken – zehn davon Indoor, zehn Outdoor – in das Duell um den ersten Platz. Gas geben alleine reicht hier so gut wie nie zum Erfolg: Wer siegen will, muss die Kurven richtig nehmen, geschickt mit Gas und Bremse spielen und – wie im Original – nach halsbrecherischen Sprüngen durch anspruchsvolle, punktegenaue Landungen verhindern, dass der Höhenflug mit einer Kostprobe des matschigen Bodens endet. Das funktioniert super und die präzise Steuerung von anno dazumal klappt dank des – im Vergleich zum Gegenstück des N64-Pads – deutlich besseren Analogsticks des Gamepads noch einen Zacken besser. Überrascht waren wir auch, wie gut sich die Gegner-KI gehalten hat und wie flüssig der Titel läuft. Erkauft wird diese Performance von einer doch ziemlich mäßig gealterten Grafik, über die man aber relativ schnell hinwegzusehen lernt.

Abseits der Rennpiste

Neben dem Hauptmodus, in dem wir klassische Rennen absolvieren, warten jede Menge durch die Bank gelungene Zusatz-Modi auf uns, die wir großteils jedoch erst durch verschiedene Leistungen im Spiel freischalten müssen. Neben dem Antreten im Original-*Excitebike* können wir uns dann etwa an einer 3D-Variante des damaligen Gameplays versuchen, Stunt-Herausforderungen probieren, uns in einem Berg-Rennen beweisen, in dem wir die Balance bewahren müssen, ein Checkpoint-Rennen gewinnen oder – und das ist unser Highlight – im 2-versus-2-Motocross-Fußball gegeneinander antreten. Der Modus erinnert stark an *Rocket League*, wenngleich er natürlich deutlich simpler daherkommt als der beliebte Auto-Kicker für PS4, Xbox One und PC. Jede Menge Spaß macht er nichtsdestoweniger!

Schaffe, schaffe, Strecke baue

Das letzte Highlight, welches *Excitebike 64* zu bieten hat, ist ein überraschend robust gestalteter und umfangreicher Strecken-Editor. Hier können wir Kurven und Rampen nach Lust und Laune platzieren und dann auf unseren ganz eigenen Kursen beweisen, wer der Mann auf der Matschpiste ist. Klar: Mit dem Realismusgrad moderner Rennspiele kann *Excitebike 64* nicht mithalten. Es gelingt dem Titel aber ganz vorzüglich, spielerischen Anspruch mit schierem Spaß zu verbinden, weshalb er auch auch für Wii U noch mehr als spielenswert daherkommt und in jede Rennspiel-Sammlung gehört.

Lukas Schmid

Genre:	Rennspiel
Entwickler:	Nintendo
Termin:	8. Dezember 2016
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8

Wer nicht nur um die Wette rasen, sondern auch selbst aktiv werden will, kann diese Leidenschaft im Rahmen des spaßigen und relativ umfangreichen Editors ausleben.

Wer sich auf der Piste nicht blamieren will, sollte sich zunächst an den umfangreichen Tutorials versuchen. Aber auch die sind schon eine richtige Herausforderung!

Bringt die Kühe in ihren Stall und holt das Korn in den Speicher: Wir werfen einen Blick zurück auf die wohl kultverdächtigste Farmer-Simulation aller Zeiten. Aber aufgepasst, das bedeutet für euch ganz schön harte Arbeit!

In den heutigen Zeiten, in denen man alles überall und jederzeit sofort bekommen kann, vergisst man nur allzu gern, wie leicht man es heute eigentlich hat. Wem es nach einer herzhaften Portion Pommes mit Majo gelüstet, muss nur zur nächsten Frittenbude düsen und kann sich dort sofort den Bauch vollschlagen. Noch vor wenigen hundert Jahren sah das ganz anders aus und erwies sich als deutlich schwerer, wenn nicht gar unmöglich. Auf dem Acker musste der gemeine Bauer nicht nur erst in schwerer Feldarbeit die Kartoffeln pflücken, sondern auch noch nach Hause bringen und zubereiten. Von einem solchen Landleben hat sich ein Großteil unserer Bevölkerung mittlerweile verabschiedet und ist in die Stadt geflohen, um dort einen körperlich kaum anstrengenden Beruf wie etwa Videospielredakteur nachzugehen. Wer aber dennoch mal das Verlangen spürt, mit ehrlicher Handarbeit sein Brot zu verdienen, kann seit über 20 Jahren auf die *Harvest Moon*-Serie setzen. In der von Natsume erdachten Reihe, welche mittlerweile den Namen *Story of Seasons* trägt, dürft ihr in Videospielform all das tun, was das Farmerleben auszeichnet. Ganz im Sinne unserer Retro-Rubrik wollen wir uns auf den folgenden Seiten aber primär mit dem ersten Teil auseinandersetzen, der am 6. August 1996 für das SNES erschienen ist.

Spaß bei der Arbeit

Harvest Moon versetzt euch in die Lage eines Jungbauern, der von seinen Eltern einen heruntergekommenen Bauernhof übertragen bekommt. Für die nächsten 2 ½ Jahre ist es nun eure Aufgabe, den verkümmerten Landstrich in eine florierende Landwirtschaft zu verwandeln. Bevor ihr aber zum ersten Spatenstich ansetzen könnt, steht zunächst ein erster Besuch im örtlichen Dorf an – neben eurer Farm und dem nahegelegenen Wald die einzige Location, die ihr im Spiel aufsuchen könnt. Der Besuch bei Bürgermeister, Barbesitzer und Co. geschieht nicht nur aus reiner Höflichkeit, denn zur Begrüßung erhaltet ihr direkt ein paar wertvolle Uten-

Aller Anfang ist schwer: Nicht einmal drei Jahre habt ihr Zeit, um diese Bruchbude in einen florierenden Landwirtschaftsbetrieb zu verwandeln. Hoch die Ärmel!

Regenfälle begrüßt der Bauer. Ein Wirbelsturm hingegen kostet euch nicht nur einen Arbeitstag, er verwüstet zudem auch einen Teil eurer Gemüsefelder, …

… wie ihr hier anhand unseres Beispiels sehen könnt. Den Wassersprinkler, ebenfalls im Bild zu sehen, solltet ihr euch übrigens so schnell wie möglich kaufen.

silien für euer künftiges Leben auf der Farm. Zu Beginn ist euer Besitz noch sehr überschaubar: Eure Hütte ist winzig, Kuh- und Hühnerstall stehen leer und das Unkraut droht, den gerade erst erworbenen Besitz vollständig zu überwuchern. Mit dem richtigen Werkzeug, das ihr im Schuppen finden könnt, lässt sich der Natur aber Einhalt gebieten. Mit dem Hammer zerkloppt ihr nutzlose Felsen und Steine, die Axt verwandelt Baumstümpfe in wertvolle Holzscheite und die Sichel macht mit Büschen kurzen Prozess.

Habt ihr genügend Ackerland freigelegt, solltet ihr sofort zum Spaten greifen und einige Felder anlegen, auf die ihr anschließend die ersten Gemüsesamen ausbreitet. Während im Frühling Steckrüben und Kartoffeln gut gedeihen, stehen im Sommer Mais und Tomaten auf dem Plan. Abgesehen von Gras, das auch im Herbst mit der Sichel zu Heu verarbeitet werden kann, gibt es im ersten *Harvest Moon* nicht mehr anzupflanzen. Von Anfang an solltet ihr eure Felder zudem so anlegen, dass ihr möglichst viel Gemüse erreichen könnt. Sobald die Keimlinge aus dem Boden sprießen, könnt ihr die Pflanzen in der Mitte nämlich nicht mehr erreichen. Da jede der vier Jahreszeiten außerdem nur 30 Tage umfasst und alle Gemüsearten mehrere Tage benötigen, um zu wachsen, solltet ihr hier immer gut vorausplanen. Habt ihr zu Beginn des Wochenendes keinen Nachschub an Samen gekauft und ab Montag nicht mehr genügend Zeit bis zum Saisonwechsel, solltet ihr den Kauf daher lieber noch mal überdenken.

Zeit = Geld

Eine weitere wichtige Ressource in dem Spiel ist die euch zur Verfügung stehende Zeit, denn *Harvest Moon* ist einem festen Tagesrhythmus unterzogen. Sobald ihr euch im Freien aufhaltet (eine Ausnahme bildet hier die Stadt), geht der Morgen gemächlich in den Tag über, bis langsam das erste Abendlicht zum Vorschein und schließlich die Nacht hereinbricht. Später als sechs Uhr abends kann es jedoch nie werden. Bis zum späten Nachmittag habt ihr Zeit, sämtliche Erzeugnisse von der Farm in die Box für den Lieferanten zu legen, der sie am Ende abholen kommt. Gerade zu Beginn des Spiels nimmt das Gießen und Ernten der Pflanzen aber so viel Zeit in Anspruch, dass ihr für den Rest des Tages zu nichts anderem mehr kommt – womit wir auch schon beim wohl größten Kritikpunkt des gesamten Spiels sind.

Wie es das Bauernleben nun mal so an sich hat, geht euer Tagesablauf schnell in einen festgelegten Zyklus über, in dem ihr immer wieder das Gleiche macht. Erst wenn ihr später eine Sprinkleranlage sowie ein Pferd mit Tragetaschen besitzt, gestaltet sich die Arbeit auf dem Feld deutlich leichter. Weitaus mehr Aufwand und Vorausplanung müsst ihr aufbringen, wenn ihr euren Bauernhof mit Kühen und Hühnern auffüllen möchtet. Während die zuletzt Genannten nicht viel Arbeit machen und im Tausch für ein Ei nicht viel mehr als gefüttert werden müssen, sind die Vierbeiner schon deutlich anspruchsvoller. Um wortwörtlich den maximalen Milchertrag aus ihnen herauspressen zu können, will jede Kuh gehegt, gestreichelt und gefüttert werden. Da sich Kühe und Hühner dasselbe Futter teilen, solltet ihr sichergehen, dass ihr für den Winter ausreichend Vorräte angelegt habt. Auch die Prozedur mit der Milchproduktion nimmt leider schnell monotone Züge an, da es weder bei der Fütterung noch dem Melken einen Automatisierungsprozess gibt.

Liebe ist in der Luft

Für ein wenig Abwechslung im Bauernalltag sorgen die verschiedenen Feste, welche im Verlauf des Jahres abgehalten werden. Jede Veranstaltung sollte von euch dazu genutzt werden, um mit der Dorfgemeinschaft besser in Kontakt zu kommen – allen voran natürlich mit den weiblichen Bewohnern. Zur Auswahl stehen im ersten *Harvest Moon* die Blumenzüchterin Nina, Bardame Eva, Mechanikerin Ann, die tierbegeisterte Ellen und Maria, die Tochter des Bürgermeisters. Je öfter ihr euch mit eurem Herzblatt unterhaltet und ihr passende Geschenke überreicht, desto schneller steigt ihre Zuneigung. Sind alle Bedingungen erfüllt und das Herz eurer Freundin erobert, steht einer Heirat und der Gründung einer Familie fast nichts mehr im Wege. Wie gesagt, fast. Damit der Wonneproppen auch genügend Platz zum Toben hat, muss vorher das Eigenheim ausgebaut werden. Kostet die erste, zum Heiraten nötige Erweiterung gerade mal 250 Holzscheite und

Kühe lasst ihr am besten dauerhaft im Stall, denn ihre Wegfindung von der Weide zurück in den Stall erweist sich leider als zu unkomfortabel und zeitraubend.

Sobald eines der Feste im Dorf stattfindet, solltet ihr für den Tag die Arbeit ruhen lassen und euch ein wenig Spaß gönnen. Auch Präsente könnt ihr hier kaufen.

5.000 Goldtaler, muss es für die Familienvariante im Anschluss gleich doppelt so viel sein. Zwingend notwendig, um das Spiel zu beenden, ist eine Heirat nicht. Allerdings erhaltet ihr so am Ende eine bessere Version des Abspanns, von dem es viele Varianten gibt. Auch arbeitsversessene Großgrundbesitzer, die für Romantik nicht viel übrig haben, kommen dabei nicht zu kurz.

Während Volksfeste und Sonderveranstaltungen fest im Kalender stehen, kann es in *Harvest Moon* zu Zufallsereignissen kommen, welche erheblichen Einfluss auf das Spiel haben. Gemeint sind damit aber nicht die hin und wieder auftretenden Regenfälle, dank der ihr euch an diesem Tag das Gießen sparen könnt. Im Sommer kann es nämlich zu hochgefährlichen Wirbelstürmen kommen, welche nicht nur eure Felder verwüsten, sondern euch auch für einen Tag daran hindern, eure Tiere im Stall zu verpflegen. Schlägt jedoch der Blitz auf eurer Farm ein, solltet ihr euch genau umsehen. Durch den großen Knall wird nämlich ein Zugang zu den Höhlen der Erntewichtel freigelegt, die euch im Verlauf der kommenden Monate mit besseren, leistungsfähigeren Werkzeugen ausstatten können. Ein wenig Fantasy steckt also auch in *Harvest Moon*.

Höhen und Tiefen

Dank seines innovativen Spielprinzips und der wunderschönen Grafik (vor allem im Herbst und Winter) entwickelte sich *Harvest Moon* schnell zu einem echten Hit für das Super Nintendo und stellt heute so etwas wie den letzten „großen“ Titel auf dem SNES dar. Bis auch Europäer Spaten und Hacke in die Hand nehmen durften, verging wie üblich viel Zeit: Erst am 29. Januar 1998 veröffentlichte Nintendo das zu dem Zeitpunkt schon anderthalb Jahre alte Spiel auch hierzulande. Der Überraschungserfolg ebnete den Weg für eine bis heute sehr beliebte, allerdings auch nicht

Der goldene Herbst ist da: Feldfrüchte anbauen könnt ihr in dieser Jahreszeit aber nicht, wohl aber den nahegelegenen Wald nach schmackhaften Pilzen absuchen.

Der Winter ist schön anzusehen, spielerisch gibt es in dieser Zeit aber insgesamt am wenigsten zu tun. Hoffentlich habt ihr genügend Heu für eure Tiere gesammelt.

fehlerfreie Serie. So konnte *Harvest Moon*, natürlich aufgrund seiner Thematik, nie wirklich sein leicht monotones Spielprinzip hinter sich lassen. Auch andernorts schwankte das Gamedesign: Bereits im ersten *Harvest Moon* kann man seine Kühe mithilfe einer Glocke zu sich rufen und so nach draußen auf die Weide schicken. Aufgrund einer fehleranfälligen Wegfindung ist man am Ende aber froh, wenn alle Wiederkäuer zurück im Stall sind, aus dem man sie fortan nie wieder herauslässt. Erst späteren Fortsetzungen gelang es, mühselige Arbeiten im Spiel zu verbessern.

Befand sich Natsumes Genre-Mischung aus Rollenspiel, Dating-Sim und Strategie zu Zeiten des GBA und Gamecube auf der Höhe seiner Zeit, fiel die Serie kurz darauf in ein kreatives Loch. Die Teile swohl für Nintendo DS als auch für Wii konnten nicht mehr an die früheren Erfolge anknüpfen. Für ordentlich Verwirrung sorgt zudem ein Namenswechsel, der 2013 vollzogen wurde. Bis dato wurden alle Titel der Serie außerhalb Japans unter dem Namen *Harvest Moon* vermarktet. Im selben Jahr übernahm der Entwickler Marvelous Entertainment zwar das US- und Europa-Marketing, die Namensrechte lagen allerdings nach wie vor bei Natsume. Aus diesem Grund musste Marvelous ihr aktuelles Spiel auf den Titel *Story of Seasons* ändern, während Natsume von nun an seine „eigenen“ *Harvest Moon*-Spiele macht. Der große Einfluss der Serie ist trotz aller Misserfolge in den vergangenen Jahren aber nicht von der Hand zu weisen. *Harvest Moon* ebnete nicht nur den Weg von Spielen wie *Animal Crossing* oder *Rune Factory*, sondern gilt auch als Grundlage des erfolgreichen Facebook-Spiels *FarmVille* und sogar des deutschen Erfolgsgaranten *Der Landwirtschaftssimulator*. Mal sehen, was *Story of Seasons: Trio of Towns,* das nächste, offizielle Spiel der Serie, auf dem Kasten hat.

Marco Cabibbo

Irgendwann im Sommer schlägt auf eurem Land der Blitz ein, was einen Zugang zu den Tunneln der Erntewichtel öffnet. Diese helfen euch im Spielverlauf weiter.

Eines der großen Ziele im Spiel ist die Heirat mit einem der Mädchen aus dem Dorf. Zwingend notwendig ist das aber nicht. Wer möchte, kann auf die romantischen Aspekte des Spiels auch getrost pfeifen.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Arbeit kann Spaß machen. *Harvest Moon* ist der Beweis dafür.“

Bevor mein Vater 1975 nach Deutschland kam, um hier sein Glück zu suchen (hallo Mama!), genoss er wie mein Opa das sonnige Landleben auf Sizilien. Okay, es war ganz schön harte Arbeit, wie ich im alljährlichen Sommerurlaub auf der mediterranen Insel selbst erfuhr. Als dann 1998 *Harvest Moon* erschien, konnte ich natürlich direkt mehrere Parallelen zum echten Bauernalltag erkennen, weshalb mir das erste Spiel der Serie bis heute in besonderer Erinnerung geblieben ist. Über die Mängel wie das schnell zu monotone Gameplay oder Fehler bei der KI kann ich natürlich nicht mehr hinwegsehen, wohl aber in schönen Erinnerungen schwelgen. Optisch ist das Spiel immer noch höchst bezaubernd und hat so wunderbare Fortsetzungen wie *Friends of Mineral Town* oder *Harvest Moon 64* hervorgebracht. Leider gelang es den Entwicklern lange Zeit nicht, an die alten Qualitäten anzuknüpfen, und wir wurden im vergangenen Jahr mit *Stardew Valley* schmerzlich dran erinnert, was 2016 ein gutes Farmspiel ausmachen muss. Allerdings muss auch gesagt werden, dass ohne den Erfolg von *Harvest Moon* Titel wie *FarmVille* oder *Stardew Valley* wohl nie in der Form erschienen wären, wie wir sie heute kennen.

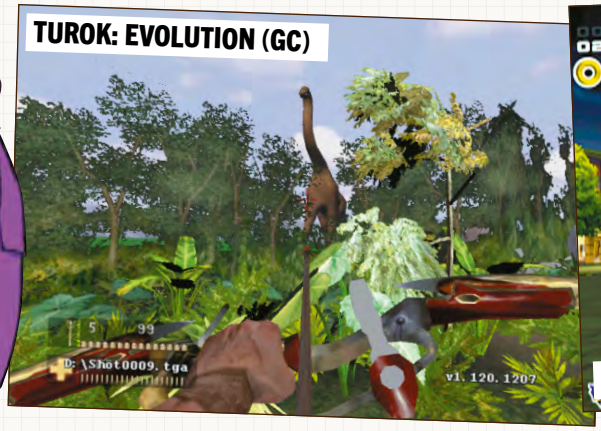
Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 02/2002

Ein frisches *Turok*-Abenteuer in neuer Grafikpracht auf dem Gamecube? Immer her damit! Der neueste Teil der dinotastischen Shooter-Serie namens *Turok: Evolution* führte die Vorschau-Parade an und wurde mit der Wertungstendenz „Super" versehen – eine Einschätzung, die sich leider nicht bewahrheiten sollte, denn das Spiel wurde lediglich durchschnittlich. Die weiteren Previews beschäftigten sich mit *ESPN International Winter Sports 2002*, *International Superstar Soccer 2*, *Soul Calibur 2*, *NBA Street*, *Resident Evil*, *Rune*, *Tony Hawk's Pro Skater 3* und *Breath of Fire*. Im Testbereich standen wieder mal Importe aus Japan und den USA im Mittelpunkt, denn der Gamecube ließ sich nach wie vor nicht in Europa blicken. *Sonic Adventure 2: Battle* konnte überzeugen, ebenso wie *Madden NFL 2002*, während *Universal Studios Japan*, *The Simpsons: Road Rage* und *Disney's Tarzan Untamed* mittelmäßig daherkamen und *Animal Forest +* (bei uns als *Animal Crossing* bekannt) sich durch die hohe Sprachbarriere einer Wertung entzog. Am GBA rockten *Advance Wars* und *Super Mario Advance 2* alles weg, wurden aber von guten bis sehr guten Titeln wie *Tekken Advance*, *Sonic Advance*, *Ecks vs. Sever* und *Eggo Mania* begleitet.



AUSGABE 02/2007

Wii, Monat 2: Nach dem fulminanten Launch der Bewegungs-Konsole ging der Testlauf in die nächste Runde und offenbarte einige echte Stinker, allen voran das miserable *Far Cry: Vengeance*. Aber auch *Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent*, *Rampage: Total Destruction* und *Happy Feet* schlugen sich mehr schlecht als recht. Immerhin, *Need for Speed: Carbon*, *Madden NFL 2007* und vor allem *Wario Ware: Smooth Moves* hielten die Wii-Ehre aufrecht. Für den Gamecube blieb nur noch B-Ware übrig, während DS und GBA – neben zahlreichen mittelmäßigen Titeln – mit *Children of Mana*, *Star Fox Command*, *Asphalt 2: Urban GT*, *Action Loop*, *Rayman Raving Rabbids* und *Biene Maja: Klatschmohnwiese in Gefahr* einige echte Schmankerl zu bieten hatten. Ob Töpfchen oder Kröpfchen – neben der Test-Flut blieb nur wenig Raum für den Vorschau-Bereich, der *Excite Truck* und *Prince of Persia: Rival Swords* für Wii und *Castlevania: Portrait of Ruin* und *Lunar Knights* für den DS gewidmet war. Zusätzlich gab es eine große Hit-Vorschau für das Jahr 2007, einen umfangreichen Jahresrückblickund einen Wii-Hardwareguide zu lesen.

AUSGABE 02/2012

Die Wii U war noch eine Weile weg, doch im sogenannten Großen Wii-U-Report warfen wir schon einmal einen Blick in die verheißungsvolle Konsolen-Zukunft und beantworteten allerlei Fragen – wenngleich die meisten Infos noch mit Vorsicht genossen werden mussten, schwebten doch zahlreiche Gerüchte durch den Raum. Allerdings stand auch die Wii noch gut im Saft und wurde im Vorschaubereich mit Artikeln zu *The Last Story* und *Mario Party 9* bedacht. Der 3DS bekam Previews zu *Metal Gear Solid: Snake Eater 3D*, *Tekken 3D: Prime Edition* und der Nippon-Obskurität *Pokémon + Nobunaga No Yabō* spendiert. Auch der wichtigste Test des Monats war dem Handheld vorbehalten: *Resident Evil: Revelations* überzeugte auf ganzer Linie und machte die Horror-Serie mobil! Ein richtiger Überraschungshit war zudem *Crush 3D*, welches kreative Räumlichkeitsrätsel bot. Nicht ganz so klasse war *Straßen des Glücks* für die Wii, ein maues Brettspiel mit Gaststars aus dem Nintendo- und dem *Dragon Quest*-Universum. Die restlichen getesteten Spiele für Wii und DS schwankten zwischen mittelmäßig und unterdurchschnittlich.

Ein Let's-Play-Traum in Blau: Vor allem die externen Capture-Boxen sind extrem einsteigerfreundlich.

ELGATO GAME CAPTURE HD

Ihr seid auf der Suche nach dem perfekten HDMI-Capture-System? Wir hätten da ein paar passende Vorschläge für jedermann vom Anfänger bis zum Youtube-Profi!

Video- und Computerspiele sind eines eurer wichtigsten Hobbys und ihr wollt diese Leidenschaft gerne mit anderen teilen? Möchtet ihr gerne eigene Let's-Play-Videos aufnehmen oder seid vielleicht Youtuber und derzeit auf der Suche nach neuem Equipment zum Aufzeichnen und Bearbeiten von Ingame-Videos? Oder möchtet ihr vielleicht einfach nur ein Screenshot-Archiv zu euren Lieblingsspielen anlegen, findet die technischen Lösungen dafür aber einfach zu umständlich? All das sind gute Gründe, um sich eine sogenannte Capture-Karte nach Hause zu holen. Die Münchener Unterhaltungselektronik-Spezialisten der Firma Elgato haben gleich vier nützliche Versionen dieser kompakten HDMI-Rekorder am Start: Game Capture HD (30), Game Capture HD60, Game Capture HD60 S und Game Capture HD60 Pro. Wir stellen euch alle Systeme auf den folgenden Seiten vor.

Game Capture HD (30)

Im Handel und bei Elgato selbst wird die kleinste Capture-Karte schlicht unter der Bezeichnung „Game Capture HD" geführt, wir nennen sie des besseren Überblicks wegen im Rahmen unseres Workshops „Game Capture HD (30)". Das hat einen einfachen Grund: Als dienstältester Grabber aus dem Hause Elgato stammt dieser Gaming-Veteran aus einer Zeit, in der Videoaufnahmen mit „nur" 30 Frames pro Sekunde über HDMI noch der technische Standard waren. Auch wenn der Elgato Game Capture HD (30) in diesem Aspekt mittlerweile von seinen neueren Brüdern abgehängt wird, hat das gute Stück nach wie vor eine Existenzberechtigung: Zunächst bietet das 30er-Modell schlicht den günstigsten Preis, bereits mit knapp 160 Euro seid ihr dabei. Zudem ist der 30er-Elgato das genügsamste Mitglied seiner Familie, wenn es um die Hardwarepower eures Aufnahmegeräts geht. Alle Informationen zu den Systemanforderungen der vier Capture-Karten findet ihr in unserem Kasten weiter hinten im Workshop. Am wichtigsten ist der Elgato Game Capture HD (30) aber für alle Anwender, die auch Spielaufnahmen von

Der Elgato Game Capture HD (30): Eigentlich gehört im Konsolen-Hintergrund alles ab dem NES dazu!

Der Elgato Game Capture HD60 S: Das normale 60er-Modell (ohne S) ist äußerlich baugleich.

Retro-Konsolen erstellen wollen. Anders als die 60er-Familie hat der 30er-Elgato neben seinem HDMI-Anschluss nämlich noch einen AV-Port zu bieten, an dem sich Komponenten-, Composite- oder S-Video-Signale abgreifen lassen.

Hier funktionieren also auch NES, SNES, die alte Xbox, Playstation 1, Playstation 2 und so weiter – und zwar exklusiv am Game Capture HD 30. Zu diesem Zweck bietet Elgato für knapp zehn Euro ein spezielles Analogvideo-Adapterkabel an, das ganz unkompliziert den Anschluss an die bekannten Rot/Weiß/Gelb- und S-VHS-Plugs ermöglicht. Notwendig ist dieses Zusatzkabel aber nicht unbedingt, im Lieferumfang des 30er-Elgatos befindet sich nämlich ein Komponenten-Adapter. Wer den gelben AV-Ausgang einer Konsole in den roten Komponenten-Eingang dieses Adapters einstöpselt, bekommt auch hier ein Bildsignal. Die roten und weißen AV-Audioausgänge landen dann im Stereo-Eingang des Adapters – und schon läuft die Retro-Kiste. Auch eine Playstation 3 lässt sich ausschließlich am Game Capture HD (30) betreiben, hierfür wird ebenfalls ein spezielles Zusatzkabel mitgeliefert, an dem die alte Playstation angeschlossen werden muss. Die PS3 verfügt zwar über einen HDMI-Ausgang, der gibt sein Videosignal aber generell nur HDCP-verschlüsselt aus. Dieser Kopierschutz macht Aufnahmen an einer normalen HDMI-Capture-Karte unmöglich. Mit dem Adapter ist das aber kein Problem! Eine schöne, kompakte Videoanleitung dazu findet ihr unter http://youtu.be/6QiKuH_hps0. Übrigens: Auch wenn das Filmchen etwas anderes behauptet, solltet ihr eure PS3 nicht nur auf 1080i, sondern auch auf 1080p stellen – mittlerweile schafft die Elgato-Software die Maximalauflösung.

Game Capture HD60

An Retro-Konsolen habt ihr keinen Bedarf? Eure PS3 habt ihr ebenfalls bereits ausgemustert? Ihr benötigt Aufzeichnungen eurer Videospiele nur von aktuellen Konsolen wie der Playstation 4, Xbox One, Wii U und Co.? Die Filme wollt ihr dann aber bitte auch in butterweichen 60 Frames pro Sekunde auf eure Festplatte packen? Kein Problem – für diesen Wunsch hat Elgato den Game Capture HD60 im Angebot. Wie dessen Name schon vermuten lässt, erreicht diese knapp 190 Euro teure Grabber-Box die doppelte Bildaufzeichnungsrate ihres kleinen Bruders. Vor allem actiongeladene Genres wie Shooter oder viele Rennspiele profitieren enorm von dem ultraflüssigen Videoaufbau, zudem könnt ihr in 60-FPS-Material wesentlich präziser einzelne Bilder zur Screenshot-Erstellung anwählen. Noch einmal ganz wichtig: Auch wenn die Playstation 3 über ihren HDMI-Ausgang theoretisch auch an einen Elgato Game Capture HD60 angeschlossen werden kann, erhaltet ihr aufgrund des dann laufenden HDCP-Kopierschutzes nur einen schwarzen Bildschirm oder ein flackerndes Videosignal in der Aufnahmesoftware. Dasselbe passiert übrigens auch, wenn ihr in den Einstellungen eurer Playstation 4 HDCP aktiviert habt – schaltet diese Option vor dem Aufzeichnungsstart an einem Game Capture HD60 also ab. Bei der Xbox One, Wii U und allen anderen zukünftigen Konsolen oder Media-Playern ohne HDCP ist eine solche Einstellung nicht notwendig, deren Hardware gibt Videosignale generell ohne Kopierschutz ab.

Game Capture HD60 S

Generell klingt die Standardversion des Game Capture HD60 für euch schon perfekt, ihr habt aber obendrein noch einen extrem leistungsstarken Rechner oder Gaming-Laptop bei euch zu Hause? Das bedeutet: USB 3.0, Windows 10, 8 Gigabyte RAM aufwärts, eine saftige Grafikkarte ab GTX 600 und ein i5-, besser noch ein i7-Quad-Core-Prozessor? Dieser PC kann problemlos als euer angeschlossenes Aufnahmegerät für euren Elgato dienen? Dann solltet ihr unbedingt zur High-End-Version des Game Capture HD60 greifen! Diese hört schlicht auf den Namen Game Capture HD60 S und bringt dank seines Hochleistungs-USB-3.0-Anschlusses einen gigantischen Vorteil mit: Anders als der Game Capture HD (30) und der Game Capture HD60 schafft der 60 S die Wiedergabe des Aufzeichnungs-Feeds in Echtzeit! Instant Gameview nennt Elgato diese beeindruckende Fähigkeit. Kurz zur Erklärung: Wenn man mit einem HD 30 oder HD 60 ein Videosi-

Blütenweiß: Wer Glück hat, kann den 60er-Elgato auch in elegantem Weiß ergattern. Leider ist der sehr selten.

Dickes Paket: Der Lieferumfang des 30er-Elgatos ist dank PS3- und Komponentenkabel am umfangreichsten.

Nicht so dickes Paket: Beim 60er-Elgato gibt es in der Standard- und S-Version jeweils ein HDMI- und USB-Kabel dazu.

gnal aufzeichnen möchte, muss man es neben dem Aufnahmegerät über USB auch noch an ein Abspielgerät wie einen Fernseher über HDMI durchschleifen. Der Grund dafür ist die Latenzzeit des USB-Signals – das landet nämlich üblicherweise um etwa ein bis drei Sekunden zeitverzögert auf dem Bildschirm eures Rechners, wodurch ein direktes Steuern eures Spiels über die Aufnahmesoftware unmöglich wird. In Echtzeit erscheint das Spiel nur auf dem Ziel-Fernseher. Ihr müsst also im Normalfall zwei Bildschirme im Auge behalten – einmal den Spiel-TV und einmal das Capture-Display. Beim Game Capture HD60 S ist das anders. Weil hier das Signal eben ohne Zeitverlust auf dem PC ankommt, könnt ihr direkt über den Feed an eurem Aufnahmebildschirm spielen. Das ist nicht nur komfortabler als die sonst unumgängliche Doppel-Monitor-Lösung, ihr könnt zusammen mit einem leistungsstarken Gaming-Laptop so auch eine vollkommen autarke und mobile Grabbing-Station bauen! Und das Beste? Der Game Capture HD60 S kostet mit etwa 190 Euro genauso viel wie der Game Capture HD60. Wenn ihr also einen Monster-PC bei euch zu Hause habt, gibt es keinen Grund, ihn nicht mit dem S-Elgato zu füttern.

Game Capture HD60 Pro

Mobilität ist für euch nicht besonders wichtig? Ihr plant für eure Spielaufnahmen eine lokale und zentrale Station als Dauerlösung, erwartet dann aber auch kompromisslose Leistung und maximalen Komfort? Auch für diese Profi-Ansprüche hat Elgato eine brachiale Capture-Lösung im Angebot: den treffend benannten Game Capture HD60 Pro. Ein wenig PC-Fachkenntnis muss man zur Inbetriebnahme des Mega-Grabbers aber schon mitbringen, anders als seine drei problemlos extern per USB anschließbaren Artgenossen ist das Pro-System nämlich eine PCI-Express-Karte – und damit für den direkten Einbau in das Mainboard des Computers bestimmt. Zwar ist die Installation auch für einen Anfänger möglich, der Beistand eines Hardware-versierten Helfers kann aber sicher nicht schaden. Für alle anderen gilt: Anleitung studieren, aufschrauben, reinbauen, ein einziges Mal Kabel anschließen, freuen! Und nicht vergessen: Auch wenn die Elgato-Karte nur wenig Platz frisst, solltet ihr trotzdem vor dem Kauf nachsehen, ob in eurem Rechner überhaupt noch ein nicht verdeckter PCIe-Kartenslot frei ist! Ein mühsamer Überraschungs-Umtausch der doppelläufigen Grafikkarte nur zum Freischaufeln eines PCIe-Steckplatzes kann nämlich ganz schön Nerven kosten …

Nicht mobil, aber bärenstark, blitzschnell und aufgeräumt: der Elgato Game Capture HD60 Pro.

Installation der Hardware

Als Nächstes empfiehlt sich ein Besuch unter www.elgato.com/de/game-capture-hd-support. Dort erhaltet ihr nicht nur eine kurze Übersicht zu allen Game-Capture-Boxen, sondern auch stets die neueste Version der Aufnahme-Software für Windows-PCs und Macintosh. Besitzt ihr eine Game Capture HD (30), 60 oder 60S, solltet ihr zunächst die Software herunterladen, installieren und starten, bevor ihr das Gerät per USB 2.0 beziehungsweise 3.0 an euren Rechner anschließt. Der erkennt dann im Idealfall die neue Hardware automatisch und installiert die dafür notwendigen Treiber. Einige Sekunden später sollte der aktive Elgato ganz oben rechts im Capture-Reiter der Software angezeigt werden. Beim Elgato Game Capture HD60 Pro erweist sich die Installation wie gesagt etwas kniffliger, folgt hier am besten der Anleitung und scheut nicht davor zurück, unter https://help.elgato.com bei Elgato um Rat zu fragen. Als Nächstes folgt bei jedem Grabber der Anschluss der HDMI-Kabel. Achtet dabei darauf, dass der Ausgang der Konsole mit dem als „HDMI In“ markierten Capture-Slot verbunden ist – dieser Port befindet sich nicht bei allen

Kartenlesen: sieht schick aus, die PCIe-Karte, gell? Vor dem Kauf aber bitte nachschauen, ob ein Slot im PC frei ist!

Elgato-Varianten auf derselben Seite. Den „HDMI Out"-Slot der Capture-Box verbindet ihr dann mit eurem Empfangsgerät, also üblicherweise einem Fernseher. Bei einem über USB 3.0 korrekt angeschlossenen 60S ist das Empfangsgerät wie gesagt optional, hier landet das Signal in Echtzeit im Software-Bildschirm. Übrigens: Ohne aktiven USB-Anschluss verfügen die Elgatos nicht über genug Strom, um das HDMI-Signal durchzuschleifen. Ist euer Aufnahme-Rechner also abgeschaltet, bleibt auch das TV-Bild schwarz.

Feintuning der Software

Nun kann es fast mit der ersten Aufnahme losgehen! Vorher solltet ihr aber noch ein paar Feineinstellungen an der Software vornehmen. Klickt zunächst ganz oben rechts auf das Zahnrad-Symbol, wodurch sich die „Game Capture HD Einstellungen" öffnen. Unter dem Reiter „Aufnahme" solltet ihr hier zunächst euren Speicherort für die Mediathek, den Dateiexport und die Screenshots bestimmen. Am besten wählt ihr ein Laufwerk, auf dem sich nicht auch euer Betriebssystem befindet – das lässt eurem Rechner mehr Luft zum Atmen. „Flashback Recording aktivieren" erlaubt euch das Zurücksetzen eures Video-Startpunkts, auch wenn ihr das Aktivieren eurer Aufnahme vergessen habt. Das frisst mehr Speicherplatz, eine solche digitale Zeitreise kann aber euer Video retten. „Stream Command aktivieren" erlaubt euch umfangreiche Overlay-Funktionen in eurem Video, etwa Texteinblendungen oder sogar das Einfügen eines zweiten Kamera-Feeds – zum Beispiel einer Webcam, die euer Gesicht beim Spielen aufzeichnet. Das ist super für Let's Player, aber auch ein richtiger Prozessorfresser. Wer nur Spielmaterial aufzeichnen will, sollte die Funktion also abschalten. Im Reiter „Sharing" ist vor allem die Option „Neue Videos immer zu MP4-Dateien konvertieren" wichtig. Hierdurch wandelt die Software bei jedem Abschluss einer Aufnahme die soeben erstellte Datei automatisch von einem proprietären Elgato-Format in eine übliche MP4-Datei um, die ihr dann im von euch eingestellten Speicherordner findet. Andernfalls müsst ihr eure Videos in der Elgato-Software bei Bedarf immer manuell exportieren. Das spart zwar Speicherplatz, ist aber deutlich weniger komfortabel. Im selben Reiter dürft ihr zudem zusätzliche Multimedia-Spuren in den Export mischen oder in einzelnen Dateien abspeichern. Auf diese Art könnt ihr bestimmen, ob Zusatzinhalte wie etwa euer Webcam-Bild mit ins Endergebnis eingebaut werden sollen. Der Rest der Einstellungen sollte passen, weitere Tipps gibt es auf den folgenden beiden Seiten. Also schaltet die Konsole an, wartet, bis die Elgato-Software ein Bild empfängt – und viel Spaß mit eurem neuen Mini-Filmstudio! **Benjamin Kegel**

Nintendo-Lösung: Ihr wollt ein (S)NES an den 30er-Elgato anschließen? So klappt's! Das Zubehör-Kabel liegt sogar bei.

PERFEKT FÜR DEN GRABBING-EINSTIEG: ELGATO GAME CAPTURE HD (30) & 60 IM VERGLEICH

ELGATO GAME CAPTURE HD (30)

Anschlüsse: HDMI, USB 2.0, Multi-AV
Systemvoraussetzungen: Windows 7 SP1 (oder neuer), 4 GB RAM, USB-2.0-Anschluss, 2-GHz-Intel-Core-2-Duo (oder vergleichbarer Prozessor)
Systemvoraussetzung bei Nutzung von Stream Command: Intel Core i7 CPU der 2. Generation (i7-2xxx oder vergleichbarer Prozessor) mit 2 GHz oder mehr
Kompatibel mit Playstation 4, Xbox One und Wii U: ✔
Kompatibel mit Retro-Konsolen und Playstation 3: ✔
Kompatibel mit Stream Command: ✔
Echtzeit-Anzeige über Instant Gameview: ✘
Aufnahmen in bis zu 1080p: ✔
Aufnahmen mit 60 Frames pro Sekunde: ✘
Lieferumfang: Elgato Game Capture HD (30), HDMI-Kabel, USB-Kabel, PS3-Multi-AV-Kabel, Komponenten-Adapter (auch nutzbar für Aufnahmen über Composite), Schnellstart-Anleitung
Unverbindliche Preisempfehlung: 159,95 Euro

ELGATO GAME CAPTURE HD60

Anschlüsse: HDMI, USB 2.0, Audio-Line-In (kein Mikrofon-Eingang!)
Systemvoraussetzungen: Windows 7 SP1 (oder neuer), 4 GB RAM, USB-2.0-Anschluss, Intel-Core-i5-CPU der 2. Generation (i5-2xxx oder vergleichbar) mit 2 GHz oder mehr
Systemvoraussetzung bei Nutzung von Stream Command: Intel Core i7 CPU der 2. Generation (i7-2xxx oder vergleichbarer Prozessor) mit 2 GHz oder mehr
Kompatibel mit Playstation 4, Xbox One und Wii U: ✔
Kompatibel mit Retro-Konsolen und Playstation 3: ✘
Kompatibel mit Stream Command: ✔
Echtzeit-Anzeige über Instant Gameview: ✘
Aufnahmen in bis zu 1080p: ✔
Aufnahmen mit 60 Frames pro Sekunde: ✔
Lieferumfang: Elgato Game Capture HD60, HDMI-Kabel, USB-Kabel, Schnellstart-Anleitung
Unverbindliche Preisempfehlung: 189,95 Euro

1 Im Capture-Screen wird der angeschlossene Elgato angezeigt. Die Software erkennt dabei die Version eurer Capture-Box automatisch. Durch das Anklicken des Zahnrad-Symbols gelangt ihr zu den wichtigsten gerätespezifischen Einstellungen. Die Reiter „Bild", „Ton" und „Profile" könnt ihr dabei getrost ignorieren, unter „Capture" solltet ihr aber stets das korrekte Eingabegerät einstellen. Bei „Profil" sind vor allem die Auflösungen HD 720 und HD 1080 wichtig. Ihr wollt eure Spiele in Full HD aufzeichnen? Kein Problem. Das Ganze noch bei 60 Frames pro Sekunde? Einfach einen Haken an die entsprechende Option. Dadurch werden die Videodateien allerdings sehr groß! Die „Qualität" stellt ihr idealerweise zwischen 70 und 80 Prozent ein.

2 Ihr wollt euer Gameplay direkt und live ins Netz streamen? Die dazu notwendigen Einstellungen inklusive eurer Kontoverknüpfung zum Beispiel zu Twitch oder Youtube findet ihr hier, eine Option zur komfortablen Texteinstellung ebenfalls.

3 Die Spiel-Ton-Anzeige besteht aus einem Regler und zwei Pegeln. Über den Regler könnt ihr die Lautstärke bestimmen, mit der das Spiel-Audio im Video landet. Die Pegel helfen euch dabei, den Überblick über die Audioleistung zu behalten. Wollt ihr den Spielton zwar im Video aufzeichnen, ihn während der Aufnahme aber nicht im Ohr haben, dann aktiviert den Mute-Button ganz unten in der Mitte des Capture-Screens (in unserem Fenster Nummer 8).

4 Let's Plays und Streams gibt es in zwei Geschmacksrichtungen: mit Audiokommentar oder pur ohne die Stimme des Spielers. Ihr habt Lust auf die erstgenannte Variante? Dann könnt ihr hier euer aktives Mikrofon ebenso wie dessen Lautstärke bestimmen. Das funktioniert sogar dynamisch, wenn ihr hier den Haken aktiviert lasst – sprecht ihr dann ins Mikrofon, verringert sich automatisch die Spiellautstärke.

5 Elgato Sound Capture ist ein genialer Audio-Handler, der im Hintergrund etliche Ton-Einstellungen eures PCs regulieren und weiterleiten kann. Als Bestandteil der Capture-Software kann er für euch die Integration bestimmter Tonquellen in euer exportiertes Video übernehmen.

6 Hier könnt ihr Videos einen Namen geben. Arbeitet am besten mit Underscores statt Leerzeichen, das erleichtert später das Dateihandling.

7 Über den roten Knopf startet und beendet ihr eine Aufnahme. Bei aktiviertem Flashback Recording könnt ihr den grauen Regler auf der blauen Timeline zu einem beliebigen Zeitpunkt zurückziehen. Betätigt ihr dann den Aufnahme-Button, fügt die Software den ausgewählten Zeitbereich automatisch dem Videobeginn hinzu. Sehr hilfreich, falls ihr während des Spiels vergessen habt, eine Aufnahme zu starten.

8 Hier wird eure bisherige Aufnahmezeit und der verbleibende Festplattenspeicher angezeigt.

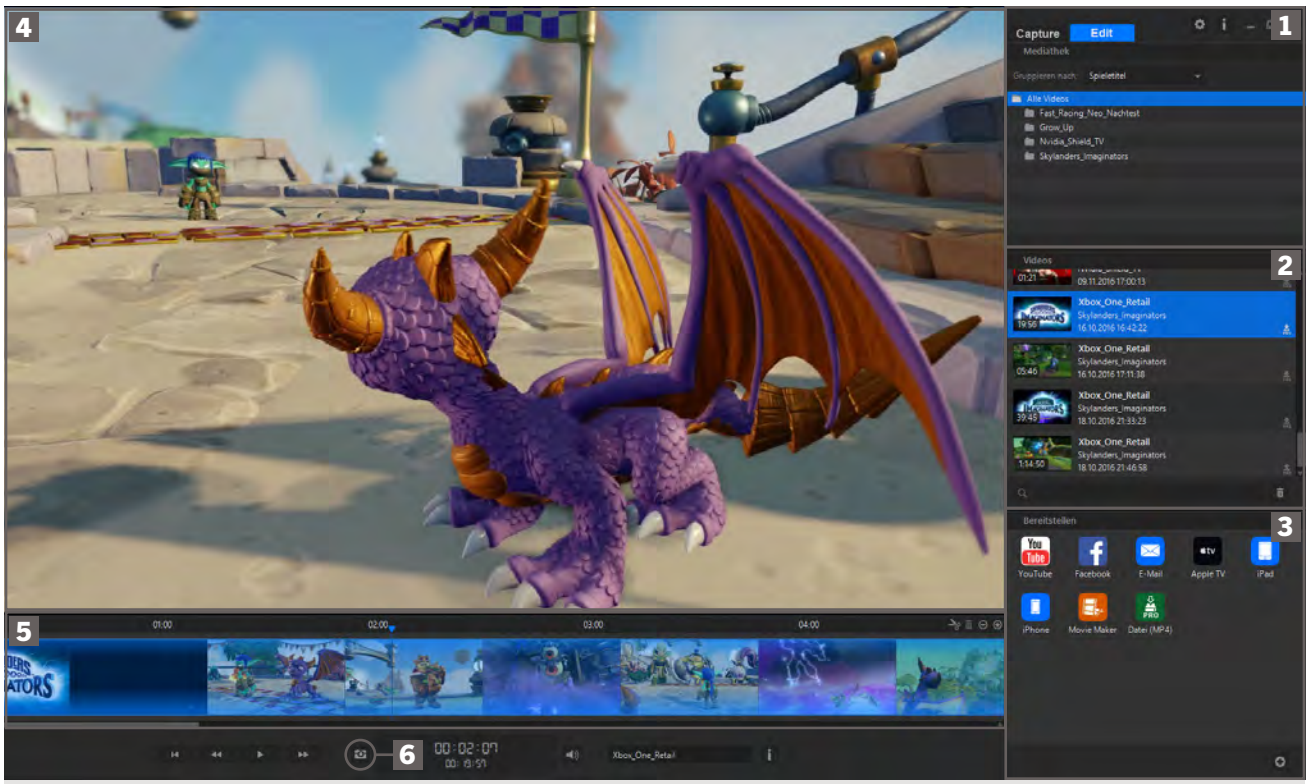
GRABBING-TECHNIK FÜR PROFIS: ELGATO GAME CAPTURE HD60 S & PRO IM VERGLEICH

ELGATO GAME CAPTURE HD60 S

Anschlüsse: HDMI, USB 3.0 (!), Audio-Line-In (kein Mikrofon-Eingang!)
Systemvoraussetzungen: Windows 10 (64-bit), 4 GB RAM, USB-3.0-Anschluss, Intel-Core-i5-CPU der 2. Generation (i5-2xxx oder vergleichbar) mit 2 GHz oder mehr, Grafikkarte ab GTX 600 oder besser
Systemvoraussetzung bei Nutzung von Stream Command: Intel Core i7 CPU der 2. Generation (i7-2xxx oder vergleichbarer Prozessor) mit 2 GHz oder mehr
Kompatibel mit Playstation 4, Xbox One und Wii U: ✔
Kompatibel mit Retro-Konsolen und Playstation 3: ✘
Kompatibel mit Stream Command: ✔
Echtzeit-Anzeige über Instant Gameview: ✔
Aufnahmen in bis zu 1080p: ✔
Aufnahmen mit 60 Frames pro Sekunde: ✔
Lieferumfang: Elgato Game Capture HD60 S, HDMI-Kabel, USB-3.0-Kabel, Schnellstart-Anleitung
Unverbindliche Preisempfehlung: 189,95 Euro

ELGATO GAME CAPTURE HD60 PRO

Anschlüsse: HDMI, PCIe
Systemvoraussetzungen: Windows 7 SP1 (oder neuer), 4 GB RAM, USB-2.0-Anschluss, Intel-Core-i5-CPU der 2. Generation (i5-2xxx oder vergleichbar) mit 2 GHz oder mehr
Systemvoraussetzung bei Nutzung von Stream Command: Intel Core i7 CPU der 2. Generation (i7-2xxx oder vergleichbarer Prozessor) mit 2 GHz oder mehr
Kompatibel mit Playstation 4, Xbox One und Wii U: ✔
Kompatibel mit Retro-Konsolen und Playstation 3: ✘
Kompatibel mit Stream Command: ✔
Echtzeit-Anzeige über Instant Gameview: ✔
Aufnahmen in bis zu 1080p: ✔
Aufnahmen mit 60 Frames pro Sekunde: ✔
Lieferumfang: Elgato Game Capture HD60 Pro, HDMI-Kabel, zwei Slotblenden (breit und schmal), Schnellstart-Anleitung
Unverbindliche Preisempfehlung: 199,95 Euro



1 Schaltet ihr in der Elgato-Software vom Capture-Screen auf den Edit-Screen um, gelangt ihr dadurch in den Dateihandling- und Schnittbereich des Programms. Ein wesentlicher Bestandteil davon ist die Mediathek, in der die Software alle von euch abgespeicherten Videos bereithält – das Ganze schön in Ordnern sortiert innerhalb der EGC- Library. EGC ist die Kurzform von „Elgato Game Capture". Diese Multimedia-Bibliothek managt alle von einer (nicht unbedingt eurer eigenen!) Game-Capture-Box erstellten Multimedia-Dateien. Verwendet wird dafür allerdings ein proprietäres Dateiformat. Das bedeutet, ihr müsst die Videos zunächst zum Beispiel nach MP4 exportieren, um sie anderswo anzeigen zu können. Siehe dazu Punkt 3.

2 Habt ihr innerhalb der Mediathek-Ansicht einen Ordner angewählt, erhaltet ihr hier eine Übersicht aller unter dem entsprechenden Namen aufgezeichneten Videos. Dazu ein nützlicher Tipp: Wenn ihr zum Beispiel im Windows-Explorer eure EGC-Library auswählt, dort einen Unterordner mitsamt seiner Inhalte kopiert und diesen entweder auf einem physischen Datenträger mitnehmt oder in die Cloud hochladet, könnt ihr die Dateien in einer beliebigen EGC-Library einfügen. Auf einem anderen PC könnt ihr dann in der dortigen Elgato-Software weiterarbeiten. Das ist eine großartige Sache, wenn mehr als eine Person Videodateien schneiden soll oder ihr eure Kreationen von eurem Home Office zu eurem Arbeitsplatz mitnehmen wollt.

3 Dies ist das Bereitstellen-Menü, in dem ihr dank der komfortablen Icon-Steuerung sehr bequem auswählen könnt, in welches Dateiformat ihr eure Elgato-Aufnahmen exportieren möchtet. Wenn das Ergebnis einfach nur ein stinknormales Video sein soll, wählt „Datei (MP4)".

4 Hier wird euch schön groß der aktuelle Frame eures ausgewählten Videos angezeigt. Leider hat die Elgato-Software eine große Schwäche: Im Schnittfenster lassen sich Frames nur sehr grob anwählen – ungefähr in Dreierschritten. Das kann es knifflig machen, den perfekten Screenshot abzufotografieren. Wenn ihr Frames in Einzelschritten durchschalten möchtet, solltet ihr dazu das Video zunächst exportieren, dann die MP4-Datei in einem externen Videoplayer öffnen und dort die von euch gewünschten Screenshots anfertigen. Wie empfehlen dafür unter anderem den Media Player Classic.

5 Hier seht ihr das Herzstück des Edit-Screens – die Zeitleiste, auf der ihr eure Videos schneiden könnt. Verschiebt dazu mit der linken Maustaste den Auswahlbalken innerhalb der Zeitleiste und verwendet dann einen Rechtsklick, um die Schneidewerkzeuge aufzurufen. Mit „Segment an Abspielmarke trennen" erstellt ihr jeweils ein neues Untervideo.

6 Ihr wollt einen Screenshot des aktuellen Frames anfertigen? Dann einfach auf diesen Button klicken!

POKÉMON SONNE & MOND

KOMPLETTLÖSUNG TEIL 2

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung führen wir euch durch die restlichen Abschnitte von Alola und zeigen euch wie ihr Inselwanderschafts-Champion werdet.

Von Alexander Grillenberger

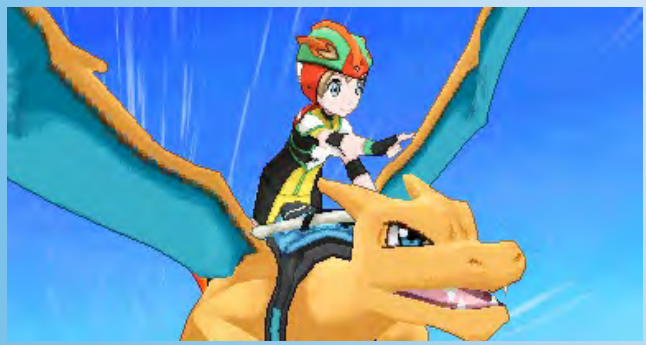
Zweite Insel: Akala
Fortsetzung

Schattendschungel

Im Schattendschungel treffen wir auf Maho, die uns eine weitere Prüfung auferlegt. Wir erhalten einen Zutatenbeutel und sollen vier Zutaten besorgen: eine Magobeere, einen Minipilz, ein Vitalkraut und eine Wundersaat. Um die Sachen zu finden, verwenden wir unser Bissbark und schnüffeln in der Gegend herum. Wenn wir nach links gehen, können wir Pilze sehen. Bissbark hilft uns dabei, den genauen Ort zu finden, und wir wählen den Minipilz aus, nur um anschließend von einem Parasek attackiert zu werden. Durch weiteres Schnüffeln finden wir rechts hinter dem hohen Gras das Item X-Abwehr. Links oben vor dem Ausgang stöbern wir zudem einen Supertrank auf. Wenn wir in den rechten Abschnitt gehen, finden wir unter dem Stein, den wir mithilfe von Tauros zertrümmern können, die Wundersaat. Nun begeben wir uns wieder nach links und springen dort den Abhang hinunter, wo eine Großwurzel liegt. Im linken Abschnitt erschnüffeln wir uns das Item X-Spezial und links in der Erde vergraben liegt eine Magobeere. Im oberen Teil des Dschungels ist rechts neben dem Schild ein Hypertrank in der Wand versteckt und links bei dem Stein ein Heilpuder. Wenn wir dann noch ein kleines bisschen weiter nach links gehen, entdecken wir eine flache Stelle im Gras. Dort befindet sich das Vitalkraut, das wir besorgen sollen. Bei dem linken Baum können wir eine kleine Nische finden. Dahinter befindet sich die TM86 Strauchler. Im linken Abschnitt haben wir erneut die Möglichkeit, ein Foto zu schießen. Da wir nun alle Zutaten besitzen, gehen wir wieder zurück zum Anfang, wo uns Maho bereits erwartet. Die beiden anderen Captains bringen auch noch weitere Zutaten, um den Herrscher mit einem herrlichen Gericht anzulocken. Der Herrscher erscheint, nachdem wir das Gericht durch Drücken des A-Knopfes, zubereitet haben. Danach werden wir von dem Pflanzen-Pokémon Mantida Lvl. 24 herausgefordert. Nach dem Sieg erhalten wir von Maho einen Z-Kristall des Typs Pflanze und sie zeigt uns einen außergewöhnlichen Move zur Freisetzung der Z-Energie. Als kleines Extra erhalten wir zehn Nestbälle. Professor Kukui schaut auch mal wieder vorbei und schenkt uns zur Belohnung die TM67 Schmalhorn. Er erzählt uns vom Dimensionsforschungsinstitut auf der Insel. Dieses liegt auf Route 6. Nun erwartet uns die große Prüfung der Inselkönigin Mayla, die auf Gesteins-Pokémon schwört.

Dimensionsforschungsinstitut

Wir gehen aus dem Dschungel heraus und folgen dem Weg weiter nach unten. Am rechten Stein ist ein AP-Plus versteckt. Nun springen wir einen Abhang hinunter und schauen nach links, denn dort glitzert eine Zygarde-Zelle. Außerdem liegt links bei der Ass-Trainerin ein Hypertrank und wenn wir nach rechts oben laufen, finden wir Äther und die TM59 Wirbler. Nun machen wir uns auf den Weg zum Dimensionsforschungsinstitut, welches rechts von Kantai-City liegt. Dort wartet bereits Lilly auf uns. Außen auf dem Vorplatz finden wir eine weitere Zygarde-Zelle. Mit dem Aufzug gelangen wir in das zweite Stockwerk, wo wir auf Kukui und seine Frau Burnett treffen. Diese erzählt uns von merkwürdigen Phänomenen, die Ultrapforten genannt werden. Diese Löcher führen angeblich in andere Dimensionen und Pokémon, die aus solch einer Pforte kommen, nennt man Ultrabestien. Nun sollen wir uns mit jedem im Raum unterhalten. Burnett erzählt uns dabei, dass wir durch den Digda-



Wir können mit dem Pokémobil-Funk das Pokémon Glurak rufen. Auf dem Feuerdrachen können wir zu bereits besuchten Orten hinfliegen.

Im Gebüsch suchen wir die Zutaten für die dritte Prüfung im Schattendschungel. Das Vitalkraut erkennen wir an der flachen Stelle im hohen Gras.

Im Dimensionsforschungsinstitut treffen wir auf Burnett, Lilly und Professor Kukui. Erst nachdem wir mit jeder Person gesprochen haben, können wir weiter.

Im Digda-Tunnel suchen ein paar Team-Skull-Rüpel Ärger. Mit der Hilfe von Tali besiegen wir die beiden in einem Doppelkampf.

Tunnel zur Inselkönigin kommen können. Danach verlassen wir wieder das Gebäude und machen uns, nachdem wir Zeuge eines Dimensionsrisses geworden sind, auf den Weg zum Digda-Tunnel.

Digda-Tunnel

Im Digda-Tunnel treffen wir auf Mayla. Sie erklärt uns, dass es hier nur so von Digdas wimmelt und dass normale Trainer nicht passieren dürfen. Aber da wir alle Prüfungen abgeschlossen haben, stellt das kein Problem für uns dar. Mayla erwartet uns in Konikoni-City in ihrem Laden. Aber jetzt sehen wir uns erstmal im Tunnel um und finden beim Stein neben dem Trainer ein verstecktes Fluchtseil. Ein Finsterball verbirgt sich hingegen rechts von Arbeiter James. Bei den beiden anderen Steinen ist das Item X-Angriff versteckt und hinter den bröckeligen Steinen finden wir einen Feuerstein. Wenn wir weiter dem Pfad folgen, entdecken wir bei der Schubkarre einen Hypertrank. Ein Blick nach unten lässt uns eine Nische in der Wand erkennen. Dahinter ist ein Stein, den wir mithilfe eines Pokémon verschieben können – wir sollten also später noch einmal vorbei schauen. Außerdem befindet sich dort ein weiterer Arbeiter, den wir herausfordern können. Bei Arbeiter Fabrice finden wir rechts eine Zygarde-Zelle und ein Nugget, das in der Erde versteckt ist (Bissbark-Detektor verwenden). Bei weiterem Erkunden treffen wir unten auf Team Skull. Kurz darauf kommt Tali herbeigerannt und es findet ein Doppelduell statt. Als Belohnung lässt er dieses Mal einen Top-Äther springen. Nachdem wir alle Trainer in der Höhle besiegt haben, können wir nun den Schwarzgurt Reiji zu einem Z-Duell herausfordern. Dieser besitzt ein Hariyama Lvl. 23. Da dies ein Z-Duell ist, verwendet er natürlich auch Z-Kristalle. Haben wir ihn besiegt, schenkt er uns einen Top-Beleber. Auf der Route 9 finden wir unten links bei Angler Matthias im Stein einen versteckten X-Treffer und rechts einen Netzball.

Konikoni-City

Sobald wir in der nächsten Stadt angekommen sind, gehen wir wie üblich auf Item-Suche. Im Pokémon-Center möchte die junge Dame links ihr Quaputzi gegen ein Zubat eintauschen. Rechts gibt uns die Person von der Aether-Foundation eine Quest: Fange ein Quartermak im Schattendschungel. Hinten bei dem Pier sehen wir aus der Ferne drei Pikachus. Dort erhalten wir eine Zygarde-Zelle, ein Evolith und von der Dame ein Pikachium Z. Außerdem kann die Dame unserem Pikachu die Attacke Volttackle beibringen. Im Restaurant erhalten wir, nachdem wir etwas zu Essen bestellt haben, zwei Herzschuppen. In Maylas Laden übergibt uns das Pokémon Voluminas einen Brief, der besagt, dass Mayla bei den Ruinen des Lebens ist. Obendrein schenkt es uns einen Top-Trank. Hier im Laden können wir Entwicklungssteine für jeweils 3.000 Poké-Dollar kaufen. Von dem Mann hinter dem Tresen ist es uns möglich, für jeweils 7.000 Poké-Dollar zwei Fossilien einzukaufen. Im ersten Stock stauben wir dann einen Zygarde-Kern ab. Der Kern enthält Erinnerungen an eine Attacke und kann dem Zygarde verschiedene Attacken beibringen. Da wir nun alles erkundet haben, machen wir uns auf den Weg zu den Ruinen. Diese liegen östlich der Route 9.

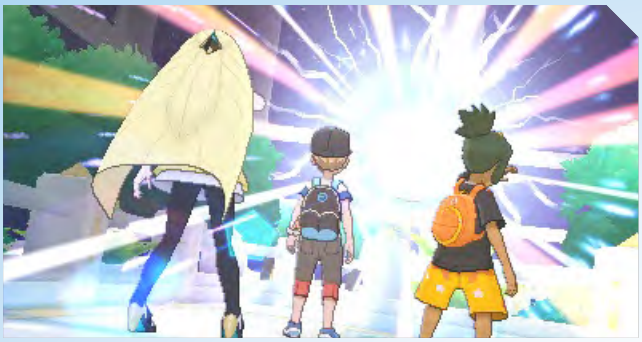
Hügel des Gedenkens

Wir schauen uns erst einmal mit unserem Bissbark um und entdecken, dass bei dem zweiten Grabstein ein Heilpuder versteckt ist. Bei einem weiteren Grabstein ist ein Schutzband verborgen und in der Nähe des kleinen Jungen befindet sich eine Zitterorb. Links von der alten Dame erhalten wir einen Finsterball und einen versteckten Superschutz. Bei der Punkerin liegt beim Grabstein das Item Bannsticker. Kurz vor dem Ausgang stehen sich die Aether-Foundation und Team Skull gegenüber, weil Team Skull dieses Mal ein Flegmon gestohlen hat. Natürlich sollen wir uns darum kümmern und den Rüpel besiegen. Sein Rattikarl in Alola-Form mit Lvl. 23 macht uns dabei kaum Probleme. Nach dem Sieg versprechen die Aether-Leute, dass sie uns etwas Tolles beim Hanohano-Ressort zeigen werden. Nun gehen wir weiter Richtung Osten und kommen dann auf den Akala-Küstenstreifen. Dort finden wir bei dem Angler die TM28 Blutsauger und links von Schwarzgurt Kenji eine Zygarde-Zelle. Durch Schnüffeln mit Bissbark finden wir außerdem einen Minipilz und einen Riesenpilz. Jetzt gehen wir nach oben und treffen kurz vor dem Ruineneingang auf Fran. Sie ist aus dem Vorstand von Team Skull und möchte Rache für ihre Geschwister nehmen. Im Kampf verwendet sie ein Golbat Lvl. 25 sowie ein Molunk

Nachdem wir den Digda-Tunnel verlassen haben, kommen wir in Konikoni-City an. Hier steht unter anderem der Laden von Inselkönigin Mayla.

Die Inselkönigin Mayla fordert uns mit ihren Gesteins-Pokémon heraus. Hier empfehlen sich Pflanze- und Wasser-Pokémon.

Die Überfahrt zum Aether-Paradies. Hier im Aether-Paradies finden geschwächte und verletzte Pokémon ein wohlgehütetes Zuhause.



Zusammen mit Samantha und Tali werden wir Zeuge eines Ultraportals. Aus dem Portal erscheint die Ultrabestie Anego, die uns um einen Kampf bemüht.

Lvl. 26. Psycho-Pokémon haben hier einen deutlichen Vorteil, da beide Pokémon schwach gegenüber Psycho-Attacken sind. Da nun der Weg frei ist, können wir in die Ruinen weitergehen. Vor dem Eingang treffen wir auf Lilly und Burnett. Lilly heilt unsere Pokémon. Danach trifft auch schon Mayla ein. Gegen ihre Gesteins-Pokémon empfehlen sich Wasser-, Pflanzen- oder Kampf-Pokémon. Mayla besitzt ein Nasgnet Lvl. 26, ein Sedimantur Lvl. 26 und ein Wolwerock Lvl. 27. Als Belohnung spendiert sie uns den Z-Kristall vom Typ Gestein, Petrium Z. Sie zeigt uns auch noch einen fantastischen Move zur Aktivierung des Kristalls. In den Ruinen des Lebens selbst können wir noch nichts machen, da wir zum weiteren Fortschreiten ein Pokémon benötigen, das die Steine verschieben kann. Nun fliegen wir geschwind nach Kantai-City, um dort schneller zum Insel-Ressort zu gelangen.

Hanohano-Ressort

Im Hauptgebäude des Ressorts erwartet uns bereits Fabian. Dieser möchte uns das Paradies zeigen und erklärt, dass es sich hierbei um einen Zufluchtsort für Pokémon handelt. Tali trifft kurz darauf mit Kukui und Mayla ein. Der Professor erzählt uns, dass er auf Ula-Ula im Malihe-Ziergarten auf uns wartet. Nach dem Verabschieden der beiden anderen treffen wir auf Pia, die uns nun in dem Gebäude herumführt. Danach sollen wir die Präsidentin aufsuchen und gehen deshalb den linken Weg entlang. Nach einer kurzen Vorstellung nehmen wir eine Erschütterung wahr und ein Pokémon erscheint aus einem Dimensionsriss. Da wir die Absichten des Pokémon nicht erkennen können, kämpfen wir gegen dieses mysteriöse Wesen. Dieses hüllt sich in eine besondere Aura und ist auf Level 27. Nach dem Sieg verschwindet es ebenso fix wieder wie es erschien. Samantha erklärt uns im Anschluss, dass dies eine Ultrabestie sei. Nach diesem ganzen Tumult können wir uns zur nächsten Insel begeben. Als Abschiedsgeschenk erhalten wir von Pia noch ein Malasada und die TM29 Psychokinese.

Dritte Insel: Ula-Ula

Malihe-City

Zuerst begeben wir uns zum Ziergarten, denn dort wartet der Professor auf uns. Im Garten gehen wir nach rechts und finden am oberen Ende Gras-Samen. Bei weiterer Erkundung entdecken wir links von der Vorschülerin Sally einen Luxusball und bei dem Baum weiter oben Steinknochen. Kukui steht bei dem Imbiss-Stand und erzählt uns, dass die nächste Prüfung auf dem Gipfel des Hokulani-Berges stattfindet. Außerdem erhalten wir unter dem Schirm einen Wutkeks, oben rechts vor dem gelben Gebäude einen Riesenpilz und ganz oben eine Zygarde-Zelle. Nachdem wir alles im Ziergarten gefunden haben, treffen wir beim Herausgehen auf Lilly, die eine Bitte an uns hat: Wir sollen in der Bibliothek ein Buch für sie finden. Auf dem Weg zur Bücherei lernen wir den aus der Kanto-Region bekannten Professor Eich kennen. Doch bevor wir Lilly helfen, schlendern wir noch durch die Stadt. Im Sushi-Haus können wir uns für 4.000 Dollar den Bauch vollschlagen und dafür vier Herzschuppen einheimsen. Bei der Dame rechts im Gebäude können wir ein Pam-Pam gegen ein Wonneira tauschen. In der Boutique möchte der Mann links, dass wir beim Erdwärmekraftwerk ein Togedemaru fangen. Nun gehen wir in den Norden der Stadt, wo wir im Gemeindezentrum neben der Bibliothek von dem älteren Herren eine Skurriloskulptur erhalten. Im Klassenzimmer der Wetterkunde lösen wir das Quiz des Mädchens. Die Antworten sind: Nassbrocken, Eisbrocken, Heißbrocken und Glattbrocken. Für die richtige Lösung schenkt sie uns ein Set aus den zuvor erwähnten Items. Außerdem funkelt ganz rechts im Gang eine Zygarde-Zelle. Wir verlassen anschließend das Gemeindezentrum und treffen vor dem Eingang auf Lilly und kurz darauf auch auf Hapu'u. In der Bücherei sprechen wir zunächst mit dem Mädchen links und beantworten seine Fragen. Es überreicht uns dafür die TM76 Fliegen. Des Weiteren möchte Professor Eich, dass wir ihm ein Snobilikat in Regionalform zeigen. Im ersten Stock lernen wir Lola kennen, die uns mit dem Buch für Lilly hilft, uns die erste Prüfung des Typs Elektro erklärt und uns darauf hinweist, dass wir mit dem Bus über Route 10 dorthin gelangen.

Kap am Stadtrand

Oben links finden wir im hohen Gras ein Gegengift. Nachdem wir uns das kleine Familiendrama des Hausmeisters angehört haben, tre-

Die dritte Insel auf unserer Reise heißt Ula-Ula. Auf dieser Insel müssen wir dieses Mal nur zwei Prüfungen ablegen, damit wir den Inselkönig herausfordern können.

Malihe-City ist die erste Stadt, in der wir ankommen. Sie erinnert vom Baustil her an fernöstliche Städte des alten Japans.

Beim Kap am Stadtrand befindet sich die Recycling-Anlage. Hier können wir wieder allerlei Items entdecken, die nur darauf warten, von uns mitgenommen zu werden.

Auf Route 10 müssen wir uns vor den Bäumen in Acht nehmen, denn darin lauern wilde Flug-Pokémon, die uns attackieren, sobald wir in deren Nähe kommen.

ten wir gegen ihn und seinen Sohn an. Der Vater besitzt ein Sleimok Lvl. 27 und der Sohn ein Sleima Lvl. 29. Nach dem Kampf schenkt er uns einen Krummlöffel. Außerdem bringt uns der Styler den lockeren Stil bei und wir können unter dem Gras ein Nugget und hinter dem Gebäude ein X-Tempo aufheben. Von Professor Eich erhalten wir einen Freundesball.

Route 10

Gleich am Anfang des Gebiets sollen wir für die Dame ihre verlorenen Velursi zurückzubringen. Auf Route 10 müssen wir auf die Bäume aufpassen, denn von dort aus attackieren uns wilde Flug-Pokémon, die nach einem Kampf manchmal Items fallen lassen. Beim oberen hohen Gras finden wir zudem einen Para-Heiler. Die junge Dame beim Baum heilt unsere geschwächten Pokémon. Links im hohen Gras bei der Schönheit liegt ein X-Treffer. Die Aufenthaltsorte der entflohenen Velursi sind: unten bei den Büschen, in der Nähe des Beerenbaumes, über der Schönheit sowie im hohen Gras ganz links, hinter dem Schild, bei Polizist Peter im Gras und auch links von ihm. Sobald wir alle gefunden haben, sprechen wir mit der Frau und sie gibt uns ewiges Eis sowie 15.000 Poké-Dollar. Bei der Bushaltestelle macht Team Skull mal wieder Ärger. Professor Kukui schaut nach dem Sieg gegen die Rüpel vorbei und fährt mit uns gemeinsam zum Berg.

Hokulani-Berg

Kukui erzählt uns vom höchsten Berg der Region, auf dem die nächste Pokéliga gebaut werden soll. Nach dem kurzen Plausch erkennen wir Professor Eich in der unteren rechten Ecke, der uns einen Mondball überreicht. Anschließend schauen wir hinter die Autos, denn dort liegt ein Levelball. Am Eingang begrüßt uns Marlon, der Leiter der Sternwarte, und fordert uns zu einem Kampf heraus. Er schickt Panzaeron Lvl. 29, Metang Lvl. 29 und Digdri Lvl. 30 ins Gefecht. Nach unserem Triumph betreten wir die Sternwarte, wo wir von dem Mann hinter dem Tresen ein Kometstück bekommen und im linken Gang eine Zygarde-Zelle erspähen. Captain Chrys erwartet uns hinter der letzten Tür und lässt uns seine Prüfung ablegen. Wir sollen die abgespielten Sounds erkennen und aufsagen, um was es sich dabei handelt. Die erste Antwort lautet „Pokémon heilen“ – danach attackiert uns ein Mabula. Die zweite Antwort ist „Roton-Pokédex“, woraufhin ein Kampf gegen das Pokémon Akkup folgt. Die dritte Antwort ist Akkup und die letzte ist „Herrscher-Pokémon“, gegen das wir dann auch gleich antreten. Das Herrscher-Pokémon ist ein Donarion auf dem Level 29. Nach dem Sieg geht wieder das Licht an und Chrys übergibt uns die Z-Kristalle Voltium Z und Metallium Z. Außerdem bringt er uns einen überragenden Move zur Aktivierung bei und wir bekommen die Maske des Profs überreicht, die wir zu Kukui bringen sollen. Zum Abstieg des Berges nehmen wir nicht den Bus, sondern gehen zu Fuß. Auf dem Weg nach unten treffen wir auf einige Trainer und finden obendrein diverse Items. Auf der rechten Seite befinden sich im hohen Gras die TM72 Voltwechsel und weiter unten ein Turboball. Bei dem rechten Stein erschnüffeln wir uns mit Bissbark einen Sonderbonbon. Noch weiter unten im hohen Gras liegt ein Schwerball – und nachdem wir den Abhang hinuntergesprungen sind, nehmen wir einen Top-Trank mit. Sobald wir alle Trainer auf dem Pfad besiegt haben, können wir Veteran Gangolf zu einem Duell herausfordern. Er besitzt ein Absoll auf Lvl. 30 und überreicht uns nach dem Sieg die TM95 Standpauke. Nun gehen wir zurück zum Ziergarten, um dort erneut Kukui anzusprechen.

Malihe-Ziergarten

Im Ziergarten macht Team Skull wieder Ärger – wir kämpfen deshalb gegen deren Anführer Bromley. Sein Team besteht aus einem Tectass Lvl. 31 und einem Ariados Lvl. 30. Von Kukui nehmen wir den Z-Kristall Fuegronium Z entgegen (speziell für Fuegro) und überreichen ihm die Maske des Profs. Um an der nächsten Prüfung teilnehmen zu dürfen, müssen wir das Dorf der Kapu auf Route 11 besuchen.

Route 11

Falls wir unsere Pokémon heilen möchten, sprechen wir mit der Dame am rechten Eingangsbereich. Jetzt gehen wir erst einmal auf Item-Jagd, denn auf Route 11 gibt es einiges zum Abstauben. Links im Gras wartet ein Riesenpilz und wir können uns in der Nähe mit Bissbark zweimal Sternenstaub sowie ein Sternenstück erschnüffeln. Rechts zwischen den beiden Wegen entdecken wir die

Auf dem Hokulani-Berg befindet sich die Sternwarte, wo wir gegen den ersten Captain von Ula-Ula antreten werden.

Professor Kukui erzählt uns von seinen Plänen, eine Pokémon-Liga auf dem höchsten Berg von Alola, dem Mount Lanakila, entstehen zu lassen.

Auf Route 12 überlässt uns Hapu'u ihr Pampross für unser Pokémobil-Funk, mit dessen Hilfe wir unwegsames Gelände passieren können.

Am Dorf der Kapu'u befindet sich der Eingang zur Pokémon-Liga. Wir dürfen aber erst passieren, nachdem wir alle Inselkönige besiegt haben.

TM74 Gyroball und beim Vorschüler Lasse versteckt sich ein Minipilz. Unten beim Gras in der Nähe des Schwarzgurts Keigo liegt ein weiterer Riesenpilz und im oberen Gras ein Flottball. Außerdem funkelt auf der Straße noch eine Zygarde-Zelle. Am Ende des Pfades treffen wir auf einen Wächter der Barrieren. Diesem zeigen wir unsere Z-Kristalle und er lässt uns daraufhin passieren. Er erklärt uns, dass die nächste Prüfung vom Typ Geist ist.

Route 12

Hier auf Route 12 treffen wir erneut auf Hapu'u. Sie erlaubt uns, ab sofort ihr Pampross mit dem Pokémobil-Funk einzusetzen. Da wir nun in der Lage sind, Pampross zu rufen, stellt unwegsames Gelände für uns kein Problem mehr dar. Mit der Hilfe des Pferde-Pokémon galoppieren wir einfach über eigentlich unzugängliche Bereiche. Gleich hinter dem ersten Hindernis finden wir einen Feuerheiler und eine Zygarde-Zelle. Bei dem Punker-Duo Lizzy und Steffen verbirgt sich eine weitere Zygarde-Zelle. In der Nähe der Trainerhoffnung liegt ein Elixier, beim Forscher Morgan ein X-Angriff und bei Fabio ein Hypertrank. Kurz vor dem Strand gibt uns ein Mann einen Hinweis, dass sich am Strand viele Items erschnüffeln lassen. Daher beschwören wir auch gleich unser geliebtes Bissbark und suchen nach den ganzen verborgenen Schätzen. Wir machen beim hohen Gras eine Riesenperle, ein AP-Plus und eine Zygarde-Zelle ausfindig. Bei der Felswand verstecken sich eine Perle, eine Riesenperle und beim Baum Beeren. Nachdem wir alles abgesucht haben, gehen wir weiter zum Erdwärmekraftwerk.

Erdwärmekraftwerk

Gleich am Eingang schimmert rechts bei den Steinen eine Zygarde-Zelle. Beim hohen Gras ganz links finden wir einen Sonnenstein und beim roten Van in der Nähe einen Timerball. Außerdem können wir uns mit Bissbark in diesem Gebiet das Item Zink erschnüffeln. Wenn wir nun das Gebäude betreten, erkennen wir Professor Eich, der uns einen Köderball überlässt. Im Kraftwerk können wir nun nichts mehr tun und begeben uns deshalb auf den Weg zur Route 13.

Route 13

Tali begrüßt uns, sobald wir ankommen, und übergibt uns einen Top-Trank. Kurz darauf erscheint auch Gladio und rät uns, das Wölkchen zu beschützen, da es sehr starke Pokémon rufen kann. Danach gehen wir zum Motel und sehen dort eine weitere Zygarde-Zelle blinken sowie noch eine in der Nähe des Wohnmobils weiter links. Auf dem Weg dahin nehmen wir einen Mondstein beim kleinen See mit. Des Weiteren ergattern wir unten am Wasser einen Megablock. Wenn wir das rechte Wohnmobil betreten, erhalten wir von der Person darin die TM12 Verhöhner, nachdem wir mit „Ich suche Ärger" antworten. Danach begeben wir uns zum Dorf der Kapu. Dort erzählt uns Tali, dass sich der Captain in dem Haus der Aether-Foundation aufhält. Der Weg zur Pokémon-Liga wird noch blockiert, da sie noch im Aufbau ist. Der Wanderer im Pokémon-Center möchte übrigens ein Alpollo gegen sein Georok tauschen. Außerdem glitzert direkt unter dem Poké-Center eine Zygarde-Zelle.

Route 15

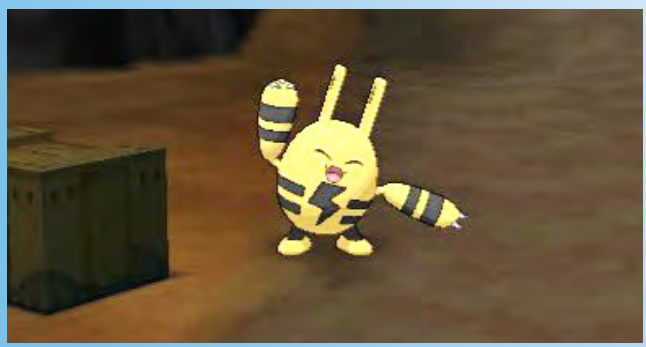
Die Frau am Eingang möchte, dass wir alle Trainer auf Route 15 besiegen – erst danach können wir sie herausfordern. Wir gehen nun in das Haus der Aether-Foundation und müssen auch gleich wieder kämpfen. Nach der Auseinandersetzung trifft Lola ein, die in Wirklichkeit der zweite Captain ist. Sie erläutert uns, dass die Prüfung in dem verlassenen Laden stattfinden wird, zudem wir uns sogleich aufmachen. Doch draußen hat Lilly gerade Ärger mit einem Team-Skull-Rüpel, den wir natürlich sofort bekämpfen. Als Dankeschön schenkt sie uns fünf Luxusbälle. Daraufhin erklärt uns Lola, dass wir einfach der Route 14 folgen sollen, um zur Prüfungsstätte zu gelangen.

Route 14

Hier auf Route 14 erschnüffeln wir uns mit der Hilfe von Bissbark am Wasser eine Perle. Zygarde-Zellen-Sucher werden außerdem gleich dreimal fündig: links beim Strand, unter der eingestürzten Straße sowie in der Nähe von Lola, die am Ende des Strandes wartet. Rechts neben Robin liegt außerdem eine Riesenperle und beim Ass-Trainer Dominik heben wir einen Hypertrank auf.

Prüfung im verlassenen Laden

Lola erklärt uns nun, wie die Prüfung ablaufen wird. Im Laden spukt ein Geist-Herrscher-Poké-



Am Erdwärmekraftwerk bietet sich uns wieder die Möglichkeit, einen Schnappschuss von einem Pokémon zu machen.

Im verlassenen Laden spukt es. Dort treten wir gegen das Herrscher-Pokémon Mimigma an, um die Prüfung abzuschließen.

Um das Herrscher-Pokémon im verlassenen Laden zu beschwören, müssen wir zuerst von anderen Pokémon Fotos schießen.

Auf der Route 15 steht das Haus der Aether-Foundation. Darin können wir den dritten Captain von Ula-Ula antreffen.

mon, das wir mit Hilfe des Pokémon-Suchers fotografieren sollen. Um es anzulocken, müssen wir zuerst Bilder von anderen Pokémon machen, sodass es neidisch wird. Wir betreten also den Laden und plötzlich fängt das Förderband an, sich zu bewegen. Wie gruselig! Wir aktivieren dort den Pokémon-Sucher und entdecken ein Nebulak. Kurz darauf rührt sich wie von Geisterhand der Einkaufswagen. Auch diesmal nehmen wir den Pokémon-Sucher zur Hand und knipsen ein Foto von dem Alpollo. Wir folgen weiter dem Pfad und sehen, dass dieses Mal die Plüschpuppen fliegen, und machen natürlich einen Schnappschuss. Da wir nun alle Pokémon abgelichtet haben, folgen wir dem Pikachu in den Lagerraum und schießen davon ein Foto. Wir stellen fest, dass es gar kein Pikachu, sondern in Wahrheit das Herrscher-Pokémon Mimigma auf Lvl. 33 ist. Nach dem Sieg befindet sich auf dem Sucher ein weiteres Bild: ein verschwommenes Foto von Mimigma. Sobald alles erledigt ist, begeben uns wieder nach draußen, wo wir Lola das Bild zeigen. Dafür überreicht sie uns den Z-Kristall des Typs Geist: Phantomium Z. Außerdem demonstriert sie uns eine wirklich gruselige Geister-Pose zum Aktivieren des Kristalls und als kleines Extra erhalten wir zehn Finsterbälle. Da wir jetzt die Prüfung bestanden haben, können wir auch Pokémon im Laden fangen. Wir gehen auf die Jagd nach einem Alpollo, um es dann im Pokémon-Center gegen ein Georok aus der Alola-Region einzutauschen, welches das Item Petrium-Z bei sich trägt. Da wir Georok durch einen Tausch erhalten, entwickelt es sich direkt weiter zu Geowaz. Des Weiteren fangen wir uns ein Mimigma, das wir für eine spätere Quest benötigen. Da wir die Prüfung bestanden haben, können wir die Haina-Wüste über Route 13 betreten.

Haina-Wüste

Hier in der Wüste müssen wir ein bisschen aufpassen, denn hier wühlen Pokémon im Sand und attackieren uns, sobald wir deren Weg kreuzen. Außerdem handelt es sich hier um ein natürliches Labyrinth, wenn wir also einen falschen Weg einschlagen, können wir uns verlaufen. An der ersten Abzweigung gehen wir nach rechts, wo wir ein Top-Elixier und weiter oben eine Zygarde-Zelle finden. Wenn wir uns östlich halten, treffen wir auf eine kleine Oase und weiter rechts davon auf einen Sockel, in dem sich der Z-Kristall Psium Z befindet. Direkt im Anschluss ziehen wir nach links weiter und im nächsten Bereich finden wir ganz im Norden die Ruinen des Gedeihens, wo eine weitere Zygarde-Zelle beim Eingang funkelt. In den Ruinen selbst können wir noch nichts tun, da wir für das Rätsel ein Pokémon zum Verschieben der Steine benötigen. Nun kommen wir wieder in die Wüste zurück und halten uns dieses Mal südlich, denn dadurch finden wir im unwegsamen Gelände ein Kometstück. Im Anschluss gehen wir noch weiter südlich und heben dort die TM85 Traumfresser auf. Abschließend sprechen wir den Wanderer im Westen an und antworten ihm „Die Augen tränen“. Daraufhin überlässt er uns seine Schutzbrille und wir verlassen dann die Haina-Wüste und fliegen mit Glurak zum Dorf der Kapu. Von hier ziehen wir nach links weiter zur Route 15.

Route 15

Dort sehen wir aus der Ferne Tali, ein paar Team-Skull-Schergen und Fran, gegen die wir kämpfen müssen. Sie besitzt ein Golbat Lvl. 34 und ein Amfira Lvl. 35. Nach dem Kampf erzählt sie uns, dass ihr Boss von uns beeindruckt ist und dass wir Team Skull einen Besuch abstatten sollen. Damit wir dieser „Bitte“ auch nachkommen, haben sie ein Pokémon entführt. Ihre Basis steht in Po'u. Lola erzählt uns, dass sie einen Mann kennt, der uns vielleicht weiterhelfen kann. Dieser ist auf Route 15 und trägt ein sehr auffälliges Outfit. Bevor wir zum Strand gehen, sprechen wir noch die Vorschülerin an, denn sie beschenkt uns mit einem Sonderbonbon. Am Strand erkennen wir sofort die Person mit dem auffälligen Outfit. Sein Name ist Astor und er möchte mit uns Münzwerfen spielen. Als Belohnung lässt er ein Upgrade für unseren Pokémobil-Funk springen, mit dem wir ab sofort Tohaido auf dem Wasser verwenden können. Wenn wir den B-Knopf drücken, während wir auf Tohaido reiten, kann es mühelos mit der Tohaido-Düse Felsen zertrümmern, die unseren Weg versperren. Tohaido ist übrigens in Gewässern sehr viel schneller unterwegs als Lapras, dafür können wir aber nicht mehr unsere Angel verwenden. Wir folgen dem Wasserweg und gehen bei Ass-Trainerin Lara an Land, wo wir

Die Haina-Wüste ist ein natürliches Labyrinth, in dem wir uns schnell verlaufen können. Wenn wir nicht aufpassen, kommen wir an denselben Stellen wieder raus.

Vor dem Haus der Aether-Foundation treffen wir auf Fran, die ein Pokémon gestohlen hat, um uns zu ihrem Anführer zu locken.

In der Polizeiwache von Po'u können wir einen Zygarde-Kern mitnehmen. Von hier aus gelangen wir zur Basis von Team Skull.

Im Blumenmeer von Ula-Ula treffen wir auf den Golfer Harry, den wir erst herausfordern können, nachdem wir alle anderen Trainer hier besiegt haben.

auf der großen Fläche die TM93 Stromstoß abstauben. Bevor wir die Hauptaufgabe weiterverfolgen, schwimmen wir zunächst rechts zu den beiden trainierenden Schwimmern und schnappen uns den Tauball dort. Auf der linken Seite am Strand können wir durch Schnüffeln oben links ein Normaljuwel und rechts beim Angler eine Perle finden.

Route 16

Im Pokémon-Center hat die Dame der Aether-Foundation eine Quest für uns: Für 20.000 Dollar sollen wir das Pokémon Mimigma fangen. Außerdem überreicht uns die Frau am Tisch eine Limonade. In dem Haus der Aether-Foundation treffen wir auf Sina und Dexio, die uns den Reinkarnator erklären. In diesem kann Synthese und Aufspaltung von Zygarde vorgenommen werden. Synthese setzt Zygarde zusammen und bei Aufspaltung werden ihm Zellen entnommen. Nach dieser Einführung begeben wir uns zu Julian rechts unten am hohen Gras neben dem Haus, denn dort liegt ein AP-Plus. Auf der rechten Seite des Hauses der Aether-Foundation erkennen wir eine Nische und nehmen dahinter die TM81 Kreuzschere mit. Falls wir die Beeren links aufheben wollen, müssen wir zuerst das attackierende Krabbox besiegen, das sich darin versteckt.

Ula-Ula-Blumenmeer

Hier sehen wir den Golfer Harry, gegen den wir erst kämpfen dürfen, nachdem wir alle anderen Pokémon-Trainer im Blumenmeer besiegt haben. Daher folgen wir lieber dem Holzweg, wo wir eine Zygarde-Zelle erkennen. Bei Tänzerin Nadine finden wir roten Nektar und einen Wiederball. In der Nähe von Göre Linda erhalten wir roten Nektar, einen Zitterorb und ein X-Spezial. Am Ende des Holzweges auf der rechten Seite kriegen wir hinter dem hohen Gras eine Zygarde-Zelle. Da wir schon hier sind, besichtigen wir auch gleich den Mondscheiben-See. Dort nehmen wir uns im Innenbereich die TM03 Psychoschok, können hier ansonsten aber nichts mehr tun. Wir gehen also wieder zurück und machen uns auf den Weg zu Route 17.

Route 17

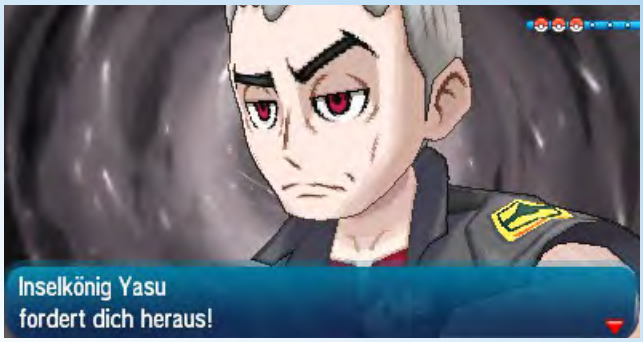
Dort angekommen, betreten wir die Polizeiwache von Po'u und sehen einen strahlenden Zygarde-Kern. Wenn wir nun den steinernen Weg entlang laufen, bekommen wir auf der Anhöhe beim Rüpel eine Limonade und einen Hyperheiler. Danach springen wir einmal die Klippen rechts und danach noch einmal links herunter, denn dort ergattern wir eine Zygarde-Zelle sowie die TM84 Gifthieb. Anschließend gehen wir ganz normal die Straße entlang und sehen eine weitere Zygarde-Zelle beim weiblichen Rüpel. Am Eingang zur Basis fordern uns die beiden Rüpel heraus und ein seltsamer Mann öffnet uns die Tür.

Team Skulls Hauptquartier

Gleich am Anfang schnappen wir uns rechts einen Top-Schutz. Da uns die Team-Skull-Rüpel nicht passieren lassen, nehmen wir einen anderen Weg. Links in der Hecke ist ein kleiner Spalt, durch den wir hindurchkriechen, um anschließend die beiden Rüpel zu erledigen. Nun statten wir dem heruntergekommenen Pokémon-Center einen Besuch ab. Drinnen hören wir uns die krassen Rap-Skills von Team Skull an und können unsere Pokémon für zehn Dollar heilen lassen. Durch die Löcher in den Hecken gelangen wir in den nächsten Bereich. Bei der rechten Nische ergattern wir einen Sonderbonbon. Wenn wir dann wieder nach links gehen, springen wir über den Karton durch die Hecke. Dort glänzt beim roten Pickup eine Zygarde-Zelle. Danach betreten wir das eigentliche Hauptquartier, die Lottervilla. Da dies die „Kommandozentrale" von Team Skull ist, wird sie auch dementsprechend bewacht. Wir gehen jetzt erst einmal durch die linke Tür nach draußen und nehmen beim Poolbereich einen Eisstein mit. Hinter der linken Tür zum Schlafzimmer entdecken wir einen Top-Beleber. In der Abstellkammer lesen wir eine Notiz, die besagt, dass eines der Lösungswörter in diesem Monat „Prügler" sei. Eine weitere Notiz können wir in der Küche rechts einlesen. In dieser steht, dass eines der Lösungswörter diesen Monat „Eneco-Kakao" ist. Außerdem finden wir heraus, dass ein echtes Team-Skull-Mitglied immer mit „no way" antwortet und nehmen auch gleich das dort liegende Heilpuder mit. Da wir alles im Erdgeschoss erledigt haben, begeben wir uns nun ins Stockwerk darüber. Gleich hinter der ersten Tür oben finden wir die TM36 Matschbombe. Im Zimmer mit dem einzelnen Rüpel ergattern wir das Item Eisen und lesen eine weitere Notiz. Diese offenbart das Lösungswort „Tectass".

Team-Skull-Rüpel blockieren unseren Weg. Doch wenn wir durch die Hecken kriechen, kommen wir an der Barrikade vorbei.

Nachdem wir in der Lottervilla alle Team-Skull-Rüpel besiegt haben, wartet am Schluss deren Anführer Bromley auf uns.



Wir finden heraus, dass der mysteriöse alte Mann in Wirklichkeit der Inselkönig von Ula-Ula ist. Yasu spezialisiert sich auf Unlicht-Pokémon.

Im Aether-Paradies werden wir von Angestellten der Aether-Foundation herausgefordert. Sie sehen uns als Eindringlinge.

Beim Ausgang wartet ein Türsteher, der die Antworten wissen will. Wir zählen also alle nacheinander auf: Prügler, Tectass, Eneco-Kakao und sagen dann „no way“ und er lässt uns passieren. Auf der rechten Seite vom Dach erhalten wir dann ein Fluchtseil. Im letzten Zimmer wartet bereits Bromley, der uns mit Tectass Lvl. 37 und Ariados Lvl. 36 bekämpft. Nach unserem Triumpf lässt er das gestohlene Mangunior wieder frei. Bevor wir die Villa verlassen, erleichtern wir die Truhe, um das darin befindliche Insectium-Z. Sobald wir das Haus verlassen haben, erscheint wieder der mysteriöse Mann, der uns die Tür aufgesperrt hat. Dieser heilt abschließend unsere Pokémon.

Zurück zur Aether-Foundation

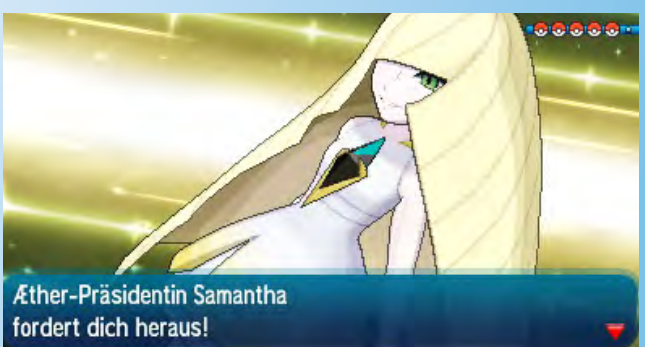
Wir bringen das entwendete Mangunior zurück und erfahren von Tali, dass Lilly mit Fran von Team Skull gegangen ist. Kurz darauf taucht Gladio auf, gegen den wir auch gleich antreten. Er besitzt ein Golbat Lvl. 37, ein Sniebel Lvl. 37 und ein Typ: Null Lvl. 38. Nach dem Sieg empfiehlt uns Gladio, dass wir Wölkchen zurückholen sollten, und wartet auf uns am Pier von Ula-Ula. Deshalb fliegen wir schnell nach Malihe-City und gehen dann nach rechts zum Hafen. Dort treffen wir auf Gladio und Yasu, der in Wirklichkeit der Inselkönig von Ula-Ula ist. Dieser bevorzugt Pokémon des Typs Unlicht und schickt sein Geist-Unlicht-Pokémon Zobiris Lvl. 38 in den Kampf. Danach das Boden-Unlicht-Pokémon Rokkaiman Lvl. 38 und zu guter Letzt sein Unlicht-Snobilikat Lvl. 39. Nach dem Sieg heilt er unsere Pokémon und wir erhalten von ihm den Z-Kristall des Typs Unlicht inklusive Vorführung der Aktivierungs-Pose. Kurz darauf erscheint Tali, der mit uns Lilly retten möchte, weshalb wir uns zum Aether-Paradies aufmachen.

Aether-Paradies

Im Aether-Paradies gehen wir als Erstes zum Aufzug, doch auf dem Weg dahin fordern uns einige Leute der Aether-Foundation heraus. Deren Pokémon sind alle ungefähr auf Lvl. 37 und sehen uns als Eindringlinge, die sie vertreiben sollen. Die Aether-Foundation scheint nicht das zu sein, für das wir sie anfangs gehalten haben. Bevor wir den Aufzug benutzen, wagen wir einen Blick nach oben, denn dort liegt bei den Kisten ein Sonderbonbon. Wenn wir dem Weg links am Wasser folgen, erhalten wir X-Spezial und die TM06 Toxin. Erst danach betreten wir den Aufzug und lassen uns ins erste Stockwerk befördern. Dort erwartet uns Fabian, der uns mit seinem Hypno Lvl. 39 herausfordert. Bevor wir mit dem Aufzug nach unten fahren, wählen wir in der Konversation „Nein“ und heilen unsere Pokémon beim Mann hinter dem Tresen. Wenn wir so weit sind, sprechen wir Gladio an. Zusammen mit Tali sollen wir das Geheimlabor B durchsuchen, während Gladio in das Labor A geht. Tali überreicht uns währenddessen einen Top-Beleber. Hinter der Tür zu den Laboren „begrüßen“ uns Aether-Angestellte. Von ihnen erfahren wir, dass Cosmog der Schlüssel zur Öffnung der Ultrapforten sei. Im Geheimlabor B warten bereits die nächsten Gegner auf uns und zudem glitzert eine Zygarde-Zelle vor der Tür. Wir suchen nach Hinweisen zum Verbleib von Lilly und Wölkchen und finden beim Arbeitsplatz heraus, dass Cosmog eine Ultrabestie ist. Bevor wir uns zurück zum Aufzug begeben, schauen wir noch schnell im Labor A nach, um das Item Top-Genesung mitzunehmen. Im ersten Stock treffen wir auf weitere Gegner sowie auf Pia, die auch gleich unsere Pokémon heilt. Jetzt müssen wir noch einmal gegen Fabian und einen Schergen kämpfen. Dieser verwendet Lahmus Lvl. 39, Ledian Lvl. 39, Knirfish Lvl. 39 und Hypno Lvl. 40. Nach dem Sieg gehen wir nach draußen und sehen eine ganze Menge Team-Skull-Mitglieder. Es scheint so, als ob sie mit der Aether-Foundation zusammenarbeiten.

Bevor wir die Gegner herausfordern, gehen wir erst nach rechts und sehen eine leuchtende Zygarde-Zelle auf dem Dach, während auf der linken Seite ein Hyperheiler liegt. Nun müssen wir uns den Weg zu Gladio freikämpfen, der gerade von Bromley besiegt wurde. Gegen Letzteren müssen wir als Nächstes antreten. Er verwendet Tectass Lvl. 41, Pinsir Lvl. 40, Maskeregen Lvl. 40 und Ariados Lvl. 40. Nach dem Sieg lässt er uns in das Haus hinein und wir finden auf dem rechten Schränkchen eine Zygarde-Zelle. Im inneren Bereich treffen wir Lilly, die gerade mit Samantha spricht – die, wie wir herausfinden, Lillys Mutter ist. Samantha will die Kräfte von Cosmog dazu verwenden, Ultrabestien zu beschwören. Daraufhin bittet Lilly uns, ihr geliebtes Wölkchen zu retten, und wir verfolgen ihre Mutter durch den Teleporter. Nachdem wir Zeuge von Ultrapforten und Ul-

Team Skull arbeitet im Geheimen mit der Aether-Foundation zusammen und der Boss von Team Skull kämpft gegen uns.



Die Präsidenten Samantha fordert uns zu einem Kampf heraus. Da dies ein relativ schwieriger Kampf wird, empfiehlt es sich, vorher das Spiel abzuspeichern.

Die vierte und letzte Insel, die wir bereisen, heißt Poni. Hier werden wir uns im Canyon einer Prüfung unterziehen müssen.

In der Wildnis von Poni können wir wieder verschiedene Items aufsammeln. Außerdem erhalten wir von der Tänzerin Nadine nach dem Sieg einen Fokusgurt.

trabestien geworden sind, müssen wir die Präsidentin Samantha aufhalten. Dies wird der erste wirklich herausfordernde Kampf in *Pokémon Sonne & Mond* werden.

Sie besitzt Pixi (Fee) Lvl. 41, Milotic (Wasser) Lvl. 41, Kosturos (Normal, Kampf) Lvl. 41, Traunmagil (Geist) Lvl. 41 und Dressella (Pflanze) Lvl. 41. Nach dem Kampf verschwinden Samantha, Bromley und die Ultrabestie in der Pforte. Am nächsten Tag begeben wir uns wieder nach draußen, wo uns eine veränderte Lilly erwartet. Außerdem erhalten wir von Gladio den alles fangenden Meisterball und können nun endlich zur nächsten Insel fahren. Wir machen uns also auf den Weg zur Anlegestelle, wo uns Gladio erwartet. Auf dem Weg dorthin erhalten wir vom Aether-Angestellten im Aufzugraum eine Lauchstange. Da wir uns nun frei im Aether-Paradies bewegen können, gehen wir weiter nach unten und gelangen dort nach draußen. Rechts liegt ein Hypertrank und links schimmert uns eine Zygarde-Zelle entgegen. Nun gehen wir zu Gladio und Lilly, die beide auf uns an der Anlegestelle warten, um mit uns gemeinsam zur Insel Poni zu fahren.

Vierte Insel: Poni

Dorf des Seevolkes

Als Erstes kommen wir im Dorf des Seevolkes an und treffen dort zusammen mit Lilly auf das Oberhaupt. Von diesem erfahren wir, dass wir Hapu'u einen Besuch abstatten sollen, um mit dem Inselkönig reden zu können. Doch bevor wir unsere Inselwanderschaft fortsetzen, machen wir uns erst einmal auf Item-Jagd. Im Haus des Oberhauptes gibt's eine Zygarde-Zelle unter dem Tisch bei dem Starmie. Im Restaurant erhalten wir für 500 Poké-Dollar zur Mahlzeit eine Herzschuppe dazu. Wenn wir mit dem Verkäufer mit dem Pelipper sprechen, überreicht er uns Magmaisierer und Stromisierer. Außerdem schenkt uns die Ass-Trainerin im Alabyss-Hausboot das Fossil-Pokémon Aerodactyl. Die Dame auf der rechten Seite des Holzpfades tauscht ihr Frubaila, welches Botanium Z trägt, gegen ein Granbull. Im Stahlos-Boot bekommen wir von dem Mädchen auf der linken Couch einen Lucky-Punch, wenn wir „Ja" antworten, und der Dame auf der rechten Couch sollen wir ein Raichu in der Alola-Form zeigen. Außen bei der Angelstelle finden wir zudem die TM91 Lichtkanone. Im Pokémon-Center bringt uns die Ass-Trainerin die Attacke Draco Meteor bei. Im Supermarkt werden mächtige Attacken verkauft, wie Hyperstrahl, Feuersturm oder Solarstrahl. Wir halten uns auf dem Holzpfad rechts und sehen eine Zygarde-Zelle. Danach begeben wir uns zum nächsten Abschnitt von Poni.

Wildnis von Poni

Hier in der Wildnis von Poni erschnüffeln wir in der Nähe von Ass-Trainerin Quinn am Strand eine Perle, einen Wiederball und eine Riesenperle. Außerdem liegen dort das Item Top-Schutz und eine Zygarde-Zelle. Um den Strudel zu erkunden, rufen wir unser Lapras und surfen dorthin. Darin versteckt sich ein Wailmer, das ganz leicht mit einem Tauchball gefangen werden kann. Unter Wasser schwimmen außerdem ein Finsterstein und eine Triperle. Im Norden zwischen den beiden Steinen warten ein Sonderbonbon und oben beim hohen Gras ein Top-Trank auf uns. Hier in der Wildnis fangen wir das für den Tausch benötigte Granbull. Rechts beim Schild schimmert auch eine Zygarde-Zelle. Nachdem wir alle Trainer besiegt haben, sind wir in der Lage, die Tänzerin Alissa herauszufordern, die mit vier verschiedenen Choreogel antritt und uns mit einem Fokusgurt entlohnt.

Alter Pfad von Poni

Vor dem Haus treffen wir auf das Pampross von Hapu'u, die auch kurz darauf erscheint. Ihre Großmutter erlaubt uns, von nun an Machomei mit dem Pokémobil-Funk zu rufen. Wir können jetzt also alle Stein-Rätsel lösen, die wir im Laufe unserer Komplettlösung gesehen haben. Daraufhin gehen wir zu dem Brunnen, um die schimmernde Zygarde-Zelle aufzuheben. Beim Miltank im Haus können wir übrigens unsere Pokémon heilen. Des Weiteren funkelt im Schlafzimmer ein Zygarde-Kern und wir können uns dort im Bett hinlegen. Das Mauzi weckt uns dann auf und übergibt uns einen Aufwecker. Hinter der unteren Mauer versteckt sich ein Zitterorb und oben rechts hinter dem Haus ein Leuchtstein. Kurz vor dem Canyon schauen wir nach rechts und erkennen bei dem Wegweiser eine Zygarde-Zelle. In den Wald von Poni dürfen wir übrigens nur als Inselwander-

Beim alten Pfad von Poni treffen wir auf Hapu'u und deren Großmutter, die uns ein Upgrade für den Pokémobil-Funk übergibt.

Auf Kokowei-Eiland finden wir zusammen mit Lilly die Sonnenflöte, mit deren Hilfe wir das legendäre Pokémon Solgaleo rufen können.

Team Skull blockiert unseren Weg zum Canyon von Poni. Die Schergen wollen von uns mehr über den Verbleib ihres Anführers herausfinden.

Die Inselkönigin von Poni ist Hapu'u. Sie fordert uns am Eingang zum Canyon heraus und benutzt ausschließlich Pokémon des Typs Boden.

schafts-Champ, denn sonst lässt uns der Mann nicht passieren. An der Felsenküste von Poni holen wir uns bei der Urlauberin Silke die TM79 Eisodem. Bevor wir uns in das nächste Gebiet wagen, erschnüffeln wir vor dem Ausgang das Item Kalzium und nehmen die Zygarde-Zelle weiter links mit.

Ruinen der Heimkehr

Gleich am Anfang schimmert uns eine Zygarde-Zelle entgegen und außerdem wartet Lilly dort auf uns. Im Inneren der Ruinen der Heimkehr können wir zum ersten Mal ein Stein-Rätsel lösen und rufen unser Machomei, das die Steine mit bloßer Kraft verschieben kann. Wir bewegen den linken Stein nach oben, sodass wir den rechten in das Loch plumpsen lassen. Danach passieren wir den Raum und treffen im nächsten Abschnitt auf Hapu'u, die gerade eine Zeremonie durchführt und vom Schutzpatron zur Inselkönigin auserwählt wird. Sie erzählt uns, dass wir die andere Flöte zum Beschwören des legendären Pokémon auf Kokowei-Eiland finden können. Wir fliegen also mit der Hilfe von Glurak zurück zum Dorf des Seevolkes, um dort mit dem Oberhaupt zu sprechen. Wir reisen mit dem Schiff des Oberhauptes, der Karpador, zusammen mit Lilly nach Kokowei-Eiland.

Kokowei-Eiland

Gleich zu Beginn passiert Lilly ein kleines Missgeschick – sie verwechselt eine Palme mit einem Kokowei, das uns dann attackiert. Nach der Auseinandersetzung schlendern wir Richtung Norden, um zusammen mit Lilly Schutz vor dem Regen zu suchen. Im Unterschlupf liegt auf der rechten Seite eine getarnte Riesenperle. Wir gehen dann die Insel weiter entlang und ergattern im äußeren Ring das Item Schönschnuppe. Bei den Blumen weiter oben versteckt sich außerdem eine Herzschuppe. Ganz oben bei Lilly am Altar finden wir die Sonnenflöte. Wir müssen beide Flöten gleichzeitig hinter dem Canyon spielen, um das mächtige legendäre Pokémon zu rufen. Wir begeben uns also wieder zurück zu Hapu'us Haus, um von dort zum Canyon zu gelangen. Doch unser Weg wird von einer Horde Team-Skull-Rüpel blockiert, die uns Informationen über ihren Boss entlocken wollen. Es kommt zum Kampf, doch Fran unterbindet nach kurzer Zeit das ganze Spektakel. Von ihr erhalten wir als eine Art Entschuldigung den Z-Kristall des Typs Gift, Toxium Z. Lilly heilt noch schnell unsere Pokémon und dann geht es weiter zum Canyon.

Canyon von Poni

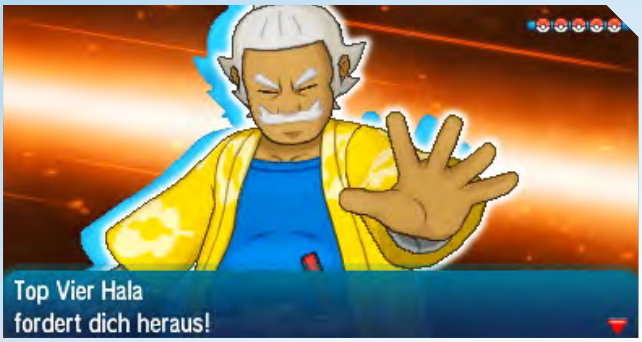
Wir treffen hier auf Hapu'u, die uns gleich zu ihrer ersten großen Prüfung herausfordert. Sie bevorzugt Pokémon des Typs Boden und schickt ihr Digdri (Boden, Stahl) Lvl. 47 ins Gefecht. Sie besitzt außerdem Pampross (Boden) Lvl. 48, Libelldra (Boden, Drache) Lvl. 47 und Gastrodon (Wasser, Boden) Lvl. 47. Für den Sieg kriegen wir den Z-Kristall vom Typ Boden, Terrium Z. Nun haben wir alle vier Inselkönige besiegt und machen uns zum Podium auf, das hinter dem Canyon liegt. Dort werden wir auf viele weitere Trainer stoßen, die sich mit uns messen wollen. Von Lilly bekommen wir kurz vorm Eingang einen Top-Beleber und sie heilt zudem unsere Pokémon. In der Höhle bemerken wir bei Backpackerin Ricarda eine kleine Nische in der Wand, hinter der sich ein Elixier versteckt. Da sich in Höhlen oftmals viele versteckte Items befinden, reiten wir auf Bissbark, um alle aufzudecken. Wir bekommen auch gleich ein Nugget in der Nähe von dem Ass-Trainer-Duo Jawad und Mina. Hinter den zerstörbaren Felsen packen wir einen Top-Trank in unseren Beutel. Nachdem wir die Höhle verlassen haben, entdecken wir beim hohen Gras einen Beleber. Wir überqueren die Steinbrücke und sehen eine Zygarde-Zelle. Bei Veteranin Ute greifen wir uns ein Fluchtseil und kriechen bei Ass-Trainerin Becky durch den Schacht. Dahinter befindet sich die TM99 Zauberschein und neben dem Stein ein verstecktes X-Spezial.

Jetzt gehen wir wieder zurück und überqueren die Holzbrücke zusammen mit Lilly, die unsere Pokémon gesund pflegt. Wir dringen tiefer in den Berg ein und machen auf der Anhöhe eine Zygarde-Zelle aus, die von einem Digdri bewacht wird. Weiter unten steht wieder ein Stein, den wir nach unten verschieben können. Dort kriegen wir eine Top-Genesung und lassen die restlichen Steine in die Löcher fallen. In der Nähe vom Ausgang greifen wir noch einen Finsterball und eine Zygarde-Zelle. Wir klettern jetzt die Leiter zu Forscher Jason hinauf, von wo aus wir in den nächsten Abschnitt vordringen. Auf der Brücke treffen wir auf Captain Matsurika. Sie übergibt uns den Z-Kristall Sylphium Z. Nach

Im Canyon von Poni kämpfen wir gegen das Herrscher-Pokémon Grandiras. Auch hier müssen wir uns auf Grandiras fokussieren, da es Mitstreiter rufen kann.

Nachdem wir zugesehen haben, wie sich Cosmog in Solgaleo entwickelt hat, reiten wir zusammen mit Lilly in die Ultradimension.

In der Ultradimension treffen wir auf eine veränderte Samantha, die mit der Ultrabestie Anego verschmolzen ist. Es kommt zum Kampf.



Hala ist einer der Top Vier und wartet im linken Raum der Poké-Liga auf uns. Er verwendet Pokémon des Typs Kampf.

den ganzen Brücken erschnüffeln wir uns rechts ein AP-Top und finden bei Schwarzgurt Chuck einen Hyperheiler. Wenn wir bei Ass-Trainer Malte, Veteranin Christine und Veteran Owen angekommen sind, kriechen wir durch den Spalt links bei den Lianen und enthüllen dahinter einen kleinen Bereich, der uns zum See führt. Dieser See ist voller zerbrechlicher Steine, die wir mit der Hilfe von Tohaido zertrümmern. Ganz links an Land liegt ein Sonderbonbon und am Ende des Weges die TM35 Flammenwurf. Danach gehen wir weiter nach Süden, um den Stein zu verschieben und erkennen dahinter eine Zygarde-Zelle. Wir begeben uns wieder zu den drei Trainern und fordern sie heraus. Alle drei von ihnen sind starke Kontrahenten, die wir nicht unterschätzen sollten. Nachdem wir sie besiegt haben, eilt Lilly herbei, um unsere Pokémon zu heilen. Wir wagen uns nun in das Innere des Berges und stellen uns der Prüfung. Beim Voranschreiten attackiert uns ein Miniras, danach entdecken wir in der kleinen rechten Höhle die TM02 Drachenklaue. Auf unserem Weg werden wir noch einmal angegriffen, aber dieses Mal von einem Mediras Lvl. 40. Sobald wir den Z-Kristall aus dem Sockel reißen wollen, erscheint das Herrscher-Pokémon des Canyons Grandiras (Drache, Kampf) Lvl. 45. Nach dem Sieg nehmen wir den Z-Kristall des Typs Drache, Dracium Z aus dem Sockel heraus und verlassen die Höhle, um zum Sonnenpodium zu gelangen.

Sonnenpodium

Beim Podium päppelt Lilly unsere Pokémon wieder auf, und wir rennen geschwind die Treppe hinauf, um dort oben gleichzeitig auf den Flöten zu spielen. Während des Rituals entwickelt sich Cosmog zu dem legendären Pokémon Solgaleo, auf dessen Rücken wir in die Ultradimension reiten.

Ultradimension

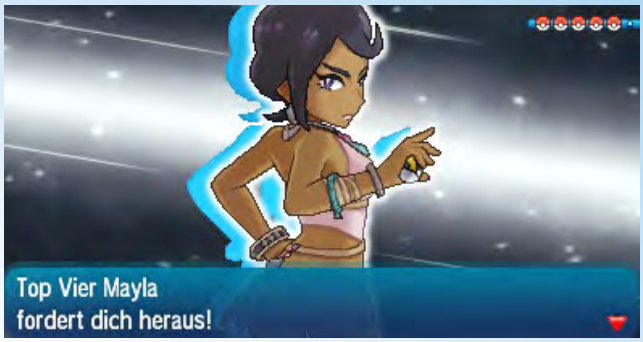
Hier in dieser bizarren Welt treffen wir auf Bromley, der uns eine Geschichte erzählt. Kurz darauf sehen wir Samantha, die mit den Anegos zusammenlebt. Gleich im Anschluss fordert sie uns heraus und schickt ihr erstes Pokémon Pixi (Fee) Lvl. 50 in den Kampf. Sie verwendet außerdem Traunmagil (Geist), Milotic (Wasser), Kosturso (Normal, Kampf) und Dressella (Pflanze) – allesamt Lvl. 50 und in Z-Kraft gehüllt. Nach dem Kampf trennen wir Samantha mit der Hilfe Solgaleos von den Anegos. Wir reiten dann wieder mit allen zurück in unsere Welt. Solgaleo (Psycho-Stahl) möchte nun gegen uns antreten, sodass wir ihn mit auf unser Abenteuer nehmen können. Nachdem wir Wölkchen gefangen haben, verabschiedet sich Lilly von uns und Yasu erscheint. Er erzählt uns von der Fertigstellung der Pokémon-Liga, die auf dem Mount Lanakila steht. Dies wird die bisher schwerste Herausforderung für jemanden auf Inselwanderschaft werden.

Mount Lanakila

Wir fliegen also zum Dorf der Kapu und pilgern von dort zur Pokémon-Liga. Am Berg angekommen, fährt Gladio mit dem Aufzug herunter und fordert uns zu einem Duell heraus. Er besitzt Iksbat (Gift, Flug) Lvl. 52, Lucario (Kampf, Stahl) Lvl. 52, Snibunna (Unlicht, Eis) Lvl. 52 und Amigento Lvl. 53 (kann verschiedene Typen besitzen, je nachdem, was es für eine Maske trägt). Von ihm erhalten wir nach dem Sieg ein Top-Elixier und fahren mit dem Lift nach oben. Dort sehen wir eine Zygarde-Zelle und ein Fluchtseil. In der Eishöhle können wir uns nach dem schmalen Schacht die TM13 Eisstrahl aneignen. Wenn wir uns rechts halten, stoßen wir auf einen Sockel mit Glacium Z darin. Ganz oben links liegt hinter den zwei Steinen eine Top-Genesung. Etwas weiter links entdecken wir den Eisfelsen, an dem wir Evoli zu Glaziola weiterentwickeln können. Nördlich davon sind der Ausgang und der Aufzug zum Pokémon-Center. Hier im Pokémon-Center steht rechts die Attacken-Erinnerin, die Pokémon bereits vergessene Attacken erneut beibringen kann, was aber eine Herzschuppe kostet. Wenn wir raus und dann nach links gehen, packen wir noch eine Zygarde-Zelle in den Beutel. Kurz vor dem Eingang kommt Tali angerannt und möchte sich mit uns duellieren. Er verwendet Raichu (Elektro, Psycho) Lvl. 53, Aquana (Wasser) Lvl. 53, Koalelu (Normal) Lvl. 53 und Silvarro (Pflanze, Geist) Lvl. 54. Nach dem Sieg überreicht er uns drei Top-Beleber. Am Ende des Pfades treffen wir auf Professor Kukui, der uns gratulieren möchte, und erzählt uns von seinen alten Geschichten aus Kanto, als er selbst noch ein Trainer war. Danach können wir die Pokémon-Liga betreten und stellen uns den stärksten Trainern aus Alola. Es empfiehlt sich vorher im

Hinter der rechten Tür befindet sich die Golferin Kahili. Sie benutzt im Kampf ausschließlich Pokémon des Typs Flug.

Im oberen rechten Gang suchen wir Lola auf, die sich auf Geister-Pokémon fokussiert hat. Geister- und Unlicht-Attacken sind besonders effektiv.



Ein weiteres Top-Vier-Mitglied erwartet uns im oberen linken Gang. Dort hält sich die zweite Inselkönigin Mayla auf. Sie hat sich auf Gesteins-Pokémon spezialisiert.

Unser letzter Gegner, bevor wir uns Champion nennen dürfen, ist Professor Kukui. Er verwendet viele unterschiedliche Pokémon.

Supermarkt Beleber, Heiltränke und Äther zu kaufen, da wir in der Pokémon-Liga gegen alle Trainer hintereinander antreten müssen.

Pokémon-Liga

Wir sind nun endlich am schwierigsten Punkt angekommen – der Pokémon-Liga. Hier werden wir gegen vier sehr starke Trainer antreten müssen. Anders als in vorherigen Spielen können wir in *Pokémon Sonne* und *Mond* die Reihenfolge der Kontrahenten selbst bestimmen (Tipp: Das Pokémon auf Level 55 trägt immer einen Z-Kristall bei sich). Jeder verwendet dabei ganz spezielle Pokémon. Unser derzeitiges Pokémon-Team enthält: Fuegro (Feuer, Unlicht) Lvl. 65, Garados (Wasser, Flug) Lvl. 58, Hariyama (Kampf) Lvl. 56, Simsala (Psycho) Lvl. 60, Magnezone (Elektro, Stahl) Lvl. 59 und Gengar (Geist) Lvl. 59. Mit dieser Aufstellung hatten wir keine großen Probleme. Wir wählen als ersten Gegner den Inselkönig Hala im linken Gang. Er kämpft wie damals mit Kampf-Pokémon, also empfiehlt es sich, Psycho- oder Flug-Pokémon zu verwenden. Hala besitzt die vier Lvl.-54-Pokémon Hariyama (Kampf), Quappo (Wasser, Kampf), Rasaff (Kampf), Kosturso (Normal, Kampf) und ein Krawell (Kampf, Eis) Lvl. 55. Nach dem Sieg erscheint ein Teleporter, der uns wieder in die Eingangshalle bringt, und wir fordern das nächste Mitglied der Top Vier heraus.

Als zweiten Gegner entscheiden wir uns für Kahili auf der rechten Seite, die sich auf Flug-Pokémon spezialisiert hat, weshalb Elektro- oder Gesteins-Pokémon Pflicht sind. Kahili benutzt die vier Lvl.-54-Pokémon Panzaeron (Stahl, Flug), Grypheldis (Unlicht, Flug), Choreogel (Feuer, Flug), Iksbat (Gift, Flug) und ein Tukanon (Normal, Flug) Lvl. 55.

Als dritten Kontrahenten suchen wir uns Lola im oberen rechten Gang aus, die sich auf Geister-Pokémon fokussiert. Ihr erstes Pokémon wird Zobiris (Unlicht, Geist) Lvl. 54 sein, dann Frosdedje (Geist, Eis) Lvl. 54, Moruda (Geist, Pflanze) Lvl. 54, Driftzepeli (Geist, Flug) Lvl. 54 und Colossand (Boden, Geist) Lvl. 55.

Als vierte und letzte Widersacherin bleibt Mayla, die zweite Inselkönigin von Alola, die Gesteins-Pokémon bevorzugt. Wasser- und Pflanzen-Pokémon sind hier also besonders effektiv. Sie schickt als erstes Pokémon Relicanth (Wasser, Gestein) Lvl. 54 in das Gefecht und danach Voluminas (Gestein, Stahl) Lvl. 54, Rocara (Gestein, Fee) Lvl. 54, Geowaz in Alola-Form (Gestein, Elektro) Lvl. 54 sowie Wolwerock (Gestein) Lvl. 55.

Da wir nun die Top Vier besiegt haben, öffnet sich ein Portal in der Mitte der Halle und wir gehen hindurch. Im nächsten Abschnitt laufen wir auf den Thron zu und setzen uns darauf, in der Annahme, dass wir jetzt Champion sind. Doch dann taucht Kukui auf, der in Wirklichkeit der aktuelle Champ ist. Kukui hat sich nicht wie die Top Vier auf eine bestimmte Art von Pokémon spezialisiert und kämpft deshalb mit vielen unterschiedlichen Arten. Sein erstes Pokémon ist Wolwerock (Gestein) Lvl. 57, danach kommen Magnezone (Elektro, Stahl) Lvl. 56, Relaxo (Normal) Lvl. 56, Washakwil (Normal, Flug) Lvl. 56, Vulnona in Alola-Form (Eis, Fee) Lvl. 56 und das Starter-Pokémon, das effektiv gegen unser eigenes ist. In unserem Fall ist das Primarene (Wasser, Fee) Lvl. 58, welches einen Z-Kristall trägt.

Nach diesem wirklich anstrengenden Kampf sind wir ab sofort der wahre Champion der Pokémon-Liga und ziehen daher mitsamt unserer Pokémon in die Ruhmeshalle ein. Danach stoßen die Top Vier zu uns, um uns zu gratulieren und begleiten uns dann nach Lilli'i zum Feiern.

Während der Festlichkeiten schleichen wir uns zusammen mit Lilly zur Hängebrücke, um die Ruinen des Krieges zu besuchen, wo wir uns mit dem Schutzpatron Kapu-Riki anlegen. Dieser ist ein Elektro-/Fee-Pokémon auf Level 60, das wir auch fangen können. Falls es mit dem Fangen nicht klappt, können wir es durch Berühren des Steines zu einem späteren Zeitpunkt erneut herausfordern. Direkt danach lässt der Schutzpatron den Z-Kristall Kapium Z fallen und wir begeben uns zurück zum Fest. Nach der Feier werden kurz die Credits abgespielt und wir sind am nächsten Tag wieder bei uns zu Hause. Plötzlich klingelt es an der Tür und Tali lässt sich natürlich selbst herein. Er erzählt uns, dass bald das Schiff ablegt, mit dem Lilly nach Kanto reisen möchte. Als Abschiedsgeschenk erhalten wir von ihr eine Poképuppe. Zum Abschluss werden noch einmal die ausführlichen Credits in einem wunderschön gezeichneten Abspann gezeigt. Glückwunsch, ihr habt *Pokémon Sonne* & *Mond* erfolgreich durchgespielt.

Nach dem Sieg über Kukui ziehen wir zusammen mit unseren Begleitern in die Ruhmeshalle ein. Ab sofort sind wir wahre Inselwanderschafts-Champions.

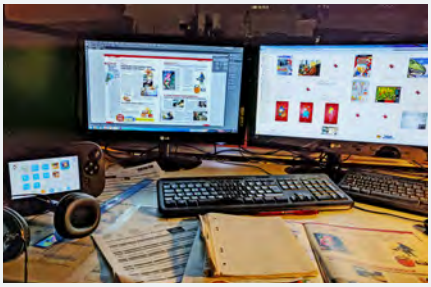
Nach den Festlichkeiten werden uns noch einmal die Credits in einem wunderschön gezeichneten Abspann gezeigt.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

von Lukas Schmid

MEIN NUR-EIN-BISSCHEN-ABSCHIED VON DER N-ZONE



In diesem Monat begrüße ich euch auf dieser Seite zum letzten Mal mit meinem Kolumnen-Konterfei als euer Community-Kontakt – aber keine Sorge: Der N-ZONE bleibe ich treu!

Normalerweise bespreche ich an dieser Stelle stets ein aktuelles oder relevantes Thema rund um Nintendo und/oder die Welt der Videospiele mit euch, den Lesern – doch in diesem Monat ist das Thema ein wenig persönlicher: Nach vielen Monaten, in denen ich mit großer Freude euer Kontakt zur N-ZONE-Redaktion war, mir Gewinnspiele und andere Mitmach-Aktionen überlegt habe und reihenweise geniale Leser-Zusendungen lesen und betrachten durfte, gehe ich mit dieser Ausgabe in den Community-Ruhestand. Nicht, weil ich die Arbeit daran nicht mehr zu schätzen weiß – im Gegenteil, ich liebe es, gemeinsam mit euch in die wunderbare Nintendo-Welt einzutauchen; sondern deswegen, weil ich innerhalb des Verlages in Zukunft einige zusätzliche Aufgaben übernehmen und deswegen aufgrund des Zusatzaufwandes etwas weniger als bisher in der N-ZONE in Erscheinung treten werde. Das heißt keineswegs, dass ihr nichts mehr von mir lesen werdet – ich bleibe Teil des Teams, verfasse weiterhin Vorschauen, Tests und andere Artikel; nur halt eventuell weniger als bisher. Und da kaum eine Rubrik in der N-ZONE mehr Zeit schluckt als der Community-Bereich, wenn man ihn hochwertig gestalten möchte, muss ich mich hiervon mit schwerem Herzen zurückziehen. Allerdings mache ich mir über die Zukunft der Rubrik überhaupt keine Sorgen, da ich bereits weiß, wer die Community-Arbeit in Zukunft übernehmen wird und mit dieser Entscheidung nicht glücklicher sein könnte. Wer das ist? Nun, das bleibt bis zur nächsten Ausgabe eine Überraschung! Es grüßt euch an dieser Stelle zum letzten Mal: **Euer Lukas**

LESERPOST

N-ZONE LESER HELFEN LESERN!

Eine Frage, gleich zwei tolle Antworten!

Lukas: Wir wussten es schon immer, und jetzt wurde es noch einmal bestätigt: Wir haben die besten Leser der Welt! Auf Leser Alex' verzweifelte *Pokémon*-Frage in der letzten Ausgabe hin meldeten sich gleich zwei Leser, die ihm weiterhelfen wollen! Wir zeigen die Hilfe-Schreiben der beiden an dieser Stelle. Vielen, vielen lieben Dank, ihr seid spitze!

Hallo Lukas und N-ZONE-Team!
Vorneweg – ihr seid klasse. Zu dem Poké-Problem von Alex und seinem Bruder gibt es eine einfache und natürlich legale Möglichkeit, beide Legis zu bekommen: Erstens müsst ihr dafür die Story abschließen (also auch die Liga). Dann müsst ihr mit eurem Legi zum Fangort (Sonnen/Mond-Tor (Poni)) gehen. Dort ist ein Portal, mit dem ihr in die Dimension der anderen Edition kommt. In dieser anderen Dimension müsst ihr dann zum Sonnen- bzw. Mondsee auf Ula-Ula fliegen. Dort bekommt ihr ein Cosmog, das ihr nur noch trainieren müsst und so je ein zweites Lunala bzw. Solgaleo bekommt, das ihr dann tauschen könnt. Die verbleibenden Ultrabestien bekommt man im GTS am besten für gezüchtete Starter, die man im GTS zum Beispiel für Reißlaus und Senlong/Totunator bekommen kann. Hoffe, ich hab euch geholfen. Grüße aus Österreich,

Laurenz

Hallo!
Auf die Fragen von N-ZONE-Leser Alex zu *Pokémon Sonne & Mond* gibt es eine simple Lösung. Da ich selber schon den Spielstand gelöscht habe, weil mein Freund und ich mit den Starter-Pokémon ähnlich verfahren, kann ich versichern, dass man mit jedem Löschen des Spielstandes in Pokémon *Sonne & Mond* erneut die Möglichkeit hat, sich das Mampfaxo herunterzuladen und somit auch das Relaxonium-Z jedes Mal wieder erhalten kann. Er kann also beruhigt von vorn beginnen! Des Weiteren ist die einzige Auswirkung bei der Wahl des Starter-Pokémon tatsächlich nur der Starter, der in Talis Besitz ist, und der Starter, der sich am Ende der Pokémon-Liga im Besitz des letztes Gegners (Prof. Kukui) befindet. Ich hoffe, ich konnte damit eine zufriedenstellende Antwort geben, die Alex helfen wird. Liebe Grüße

Nadja

DIE SUPER MARIO MAKER-BASTELECKE

Basteln, bis die Pilze fliegen: An dieser Stelle veröffentlichen wir stets ID-Codes der *Super Mario Maker*-Levels unserer Leser, damit andere Pilzkönigreich-Bauer diese genießen können!

Level von Hendrik

World 1-2 Merry Christmas	33E4-0000-02D4-7654
World 1-1 99 Seconds	6E67-0000-02BE-6DF2

Habt ihr auch Levels, die ihr mit den Lesern der N-ZONE teilen wollt? Sendet einfach die IDs sowie die Namen der Levels an lukas.schmid@computec.de! Bitte beschränkt euch jedoch auf maximal zehn Levels auf einmal!

Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

DAS N-ZONE-WETTBÜRO

DARUM GEHT'S IM WETTBÜRO: Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal was basteln, mal euer schreiberisches Talent unter Beweis stellen oder sonstwie kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer, haben die Aufgaben dabei einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!

DIE LETZTE WETTE:

Jetzt aber: Nachdem sich im letzten Monat niemand gefunden hat, der unsere Wettvorgaben erfüllen wollte, haben sich diesmal mit Christine Weber und den beiden jungen Zelda-Fans Felix und Jakob gleich zwei Teilnehmer gefunden, die sich als Link aus *Breath of the Wild* verkleidet haben! Wir haben uns für Felix und Jakob als Gewinner entschieden! Da Lukas seine Wette verloren hat, musste er die Cosplay-Bilder von Leserin Kim nachstellen. Bei Minusgraden. Im Freien. Brrrrr!

DIE AKTUELLE WETTE

Diesmal müsst ihr basteln! Lukas wettet, dass sich kein Leser findet, der ihm anlässlich des nahenden Switch-Releases aus Pappe, Stoff, Knete oder was auch immer ein Switch-Gamepad bastelt und ihm ein Bild davon schickt! Extra-Punkte gibt's, wenn ihr auch noch eine Docking Station dazu anfertigt!

Irrt Lukas sich, so darf sich der Gewinner eine alternative Bezeichnung anstatt „Redakteur", wie etwa „Dummer Bohnensack" oder „Ulkige Mozartkugel" ausdenken, die in der kommenden Ausgabe in seinem Teamseite-Kasten zu lesen sein wird!

Der Gewinner erhält zudem ein cooles Mario & Sonic-T-Shirt, ein praktisches Super Mario Maker-Schlüsselband und einen Splatoon-Papierhut. Einsendeschluss ist der 30. Januar 2017. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de.

Mit freundlicher Unterstützung von Nintendo

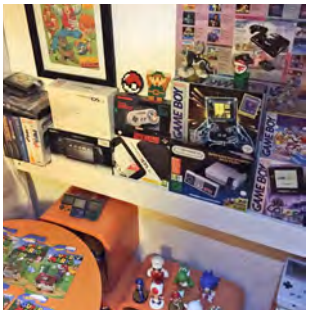
EIN ZOCKER-ZIMMER UND FAMOSE FANFICTION

Christine zeigt uns nicht nur ihr Zocker-Zimmer, sondern begeistert auch mit ihrem Schreibtalent!

Hallo lieber Lukas und N-ZONE, bevor ich euch gleich den Grund für mein Schreiben nenne, möchte ich euch erstmal loben: Seit nunmehr zwei Jahren lese ich schon euer Magazin und ich freue mich jeden Monat immer wieder, wenn eure Zeitschrift erscheint. Ihr macht einen tollen Job und ihr seid einfach nur klasse! Der Grund, warum ich euch genau jetzt schreibe, ist ein Versprechen, welches ich mir selbst gegeben habe: Ich möchte euch nämlich gerne mein Zimmer im Nintendo-Look präsentieren. Da ich vor einigen Monaten nämlich ein neues Zimmer bekommen habe, zog ich mit meinem ganzen Nintendo-Kram und mit meinen vier Nintendo-Systemen um und habe in meinem neuen Refugium alles frisch arrangiert. Außerdem wollte ich auf meinen Account auf der Website FanFiktion.de aufmerksam machen, wo ich regelmäßig Fanfiction zu den unterschiedlichsten Nintendo-Charakteren schreibe. Wäre schön, wenn dort mal einer eurer Leser vorbeischauen würde. Ich heiße dort **Yumestar**. Liebe Grüße,

Christina Schäfer

Lukas: Danke, dass du dein tolles Zimmer mit uns teilst – sieht wirklich super aus! Auf deinen Fanfiction-Blog verweise ich natürlich nur zu gerne! Ich habe mal reingeschaut – mein lieber Schwan, du bist aber eine fleißige Schreiberin! Satte 161 Geschichten aus deiner Feder finden sich dort mit Stand 03. Januar 2017 – und toll sind sie auch noch :-)



LESERPOST

… UND GLEICH NOCH EIN FAMOSES SPIELERPARADIES!

Leser Julian zeigt uns, wo und wie er seine Nintendo-Spiele genießt!

Hallo lieber Lukas und liebes Team, ich bin schon seit meiner Kindheit Fan eurer Zeitschrift (bin jetzt 28) und freue mich stets auf die neue Ausgabe. Bei mir hat alles mit dem Game Boy angefangen und hat sich zu einer ausgewachsenen Sammelleidenschaft entwickelt. Leider habe ich, in einem Anflug von jugendlicher Dummheit, damals meine gesamte Sammlung verkauft und musste sie in den letzten Jahren mühevoll rekonstruieren. Einen großen Teil verdanke ich meiner Frau, die meine Nintendo-Sucht unterstützt. Es wäre wirklich toll, wenn ihr meine „Zockbude" in einer eurer nächsten Ausgaben veröffentlichen könntet. Ich hoffe, dass ihr noch viele Jahre weitermacht und ich mich jeden Monat auf eine neue Ausgabe freuen kann. Viele Grüße, **Julian**

Lukas: Lieber Julian, wir zeigen dein Zimmer sogar mit allergrößter Freude! :-) Es ist immer wieder beeindruckend, wie einzigartig und absolut genial unsere Leser ihre Spiele-Paradiese gestalten. Auf deinen Bildern sind ein paar echte Schmankerl zu sehen – das gerahmte Cover mit Captain N drauf finde ich klasse!

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Mehr als ein Leser hat sich in den Mails, die wir in diesem Monat anlässlich des Cover-Ratens bekommen haben, beschwert, dass der Ausschnitt zu leicht zu erraten war. Und vielleicht stimmt es auch, denn wieder einmal war die Anzahl an Lesern, die richtig gelegen hatten, enorm! Die richtige Antwort lautete *Turok: Dinosaur Hunter*! Die Gewinnerin – die uns sogar passend dazu ein Bild mit ihrem Exemplar geschickt hat, welches wir diesmal als Rätsel-Auflösung benutzen – heißt **Rebekka Sift**! Ebenfalls richtig gelegen haben **Frank Unfried**, **Marc-Philip Junge**, **Andi Hammerl**, **Thore Grimm**, **Pascal Engels**, **Matthias Michalski**, **David Jager**, **Leo Brouwers**, **Jan Holleg**, **Norman Weihe**, **Jennifer Treu**, **Cindy Jeske**, **Kai Rosemann**, **Samie Dif**, **Lea-Mailin Werner**, **Christian Storm**, **Stefan Stelzer**, **Sven Saupe**, **Stephanie S.**, **Christopher Kühn**, **Michael Hördt**, **Stephan Willomitzer**, **Markus Katzenberger**, **Patrick Rosenberger**, **Marc Neumann**, **Cedric Browatzki**, **Marco Küpferle**, **Steven Sorge**, **Johannes Dunkel** und **Frank Weilandt**!

Schickt uns eure Antwort bis zum **30. Januar 2017** an **lukas.schmid@computec.de**! Der Gewinner – bei erwartbaren mehreren Einsendungen wird dieser per Zufall gewählt – erhält einen kleinen Überraschungspreis! Die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden zudem wie üblich an dieser Stelle abgedruckt!

Und damit es nicht wieder heißt, wir machen es euch zu leicht, gibt es diesmal einen wirklich schwer zuordenbaren Ausschnitt. Na, wer erkennt's?

DER PROMII-WETTBEWERB

Beim Promii-Wettbewerb wünschen wir uns ein Bild der Mii-Version eines von uns vorgegebenen Promis. Die unserer Meinung nach beste Version des ehemaligen Nintendo-Präsidenten Satoru Iwata aus der letzten Ausgabe kommt von Leser T. Halbeisen!

Wir sind, wie der Rest der Welt, derzeit voll im *Star Wars*-Fieber – und wünschen uns deswegen eine Mii-Version des **Droiden K-2SO** aus *Rogue One*! Die unserer Meinung nach beste Einsendung wird wie üblich im nächsten Heft an dieser Stelle abgedruckt.

Einsendeschluss ist der 30. Januar 2017. Schickt uns ein Bild eures Miis in guter Qualität oder den QR-Code an lukas.schmid@computec.de. Werdet kreativ – wichtiger als eine exakte Kopie des Promis ist eine interessante Gestaltung. Wir wünschen euch viel Spaß beim Basteln und freuen uns auf eure Einsendungen!

Sag mal! DER N-ZONE-SPRECHBLASEN-WETTBEWERB

Dieser lustige Vorschlag unserer Leserin Katrin Matzat gefiel uns am besten!

Und jetzt seid ihr dran: Was haben die junge Dame und der Bub auf diesem Bett aus der ungemein gelungenen Nintendo-3DS-Umsetzung von *Dragon Quest VIII* miteinander zu besprechen? Schickt uns euren Text bis zum **30. Januar 2017** an **lukas.schmid@computec.de**! Der unserer Meinung nach lustigste Text landet wie üblich im nächsten Heft!

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 01/2016 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle!

• Der Praktikant war's! Nun, zugegeben, der Fehler, den Alexander gemacht hat, war nicht groß und ist wohl auf eine Unaufmerksamkeit während des Schreibens zurückzuführen – da große Fehler in diesem Monat aber sowieso ausblieben und außerdem, weil wir es können, soll uns das nicht davon abhalten, ihm in diesem Monat die Bockmütze der Schande überzustülpen. In seiner News-Meldung zu *The Legend of Zelda: The Wind Waker 2* schreibt er nämlich, dass das Spiel 2003 neben dem Gamecube auch für die Wii erschien – und damit satte drei Jahre vor dem Release der Bewegungs-Konsole. Setzen, 6 – und danke an Leser Niko für diesen Hinweis!

• Leser Pascal hat zwei hübsche kleine Fehler ausfindig gemacht: In den Einsteigertipps zu *Pokémon Sonne & Mond* schreiben wir im Kasten „Ein ausgewogenes Team erstellen" das Pokémon Magneton dem Typ „Elektor" zu – gemeint ist natürlich Elektro! Und nirgends anders als im Bockmist-Kasten ersetzen wir das richtige „Denn" durch ein falsches „Den". Peinlich!

• Einl sehrl interessanterl Verschreiberl findetl sich aufl derl zweitenl Seitel zul *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, wol Lukasl stattl „kennen" „kennenl" schreibtl. Da stecken doch die Illuminaten dahinter! Verzeihung: Illuminatenl.

• Niklas hat zwei Fehler gefunden: Laureen kann sich im *Pokémon*-Test nicht zwischen der Schreibweise „PokéPause" und Poképause" entscheiden und in der Kolumne zum Thema des Monats auf Seite 96 vergisst Marco, an das Wort „verkaufte" ein grammatikalisch korrektes „n" anzuhängen.

• Eine lustige, missverständliche Satzkonstruktion hat Leserin Katrin im *Pokémon*-Test ausfindig gemacht, wo wir schreiben: „(…) und schon bald auf die Bösewichte von Team Skull treffen, die wie früher von Team Rocket Pokémon klauen wollen." Hach ja, wer erinnert sich nicht an die guten alten Zeiten, als Team Skull ständig hinterhältig versucht haben, Team Rocket ihre Taschenmonster abzuluchsen?

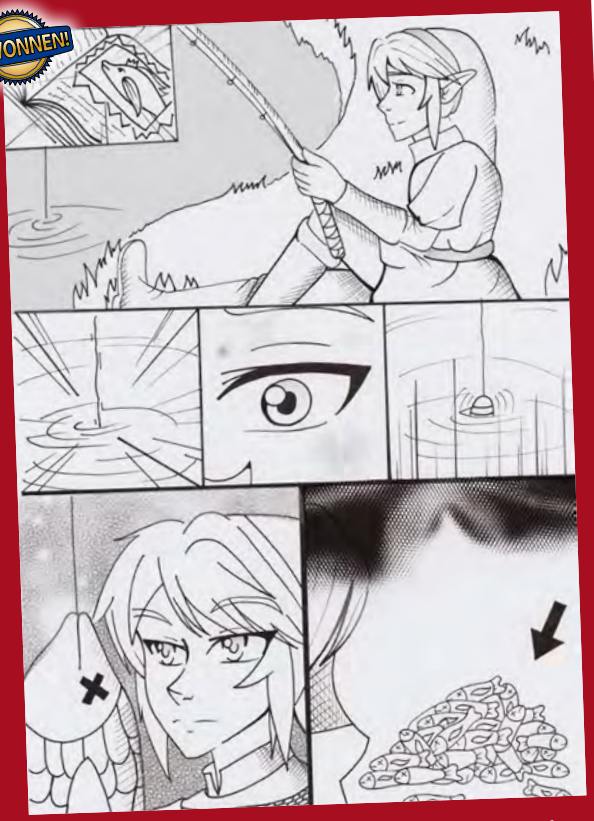
• Leser Jakob schmökerte ein wenig in der Ausgabe 11/2016 und fand dort in Warios Sinnloswissen einen Fehler, schreiben wir dort doch Uhrahn anstatt Urahn. Das ist ja uhr-peinlich!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns sehr gerne eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an lukas.schmid@computec.de!

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

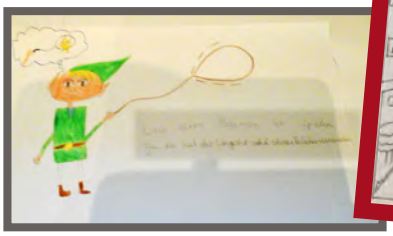
GEWONNEN!



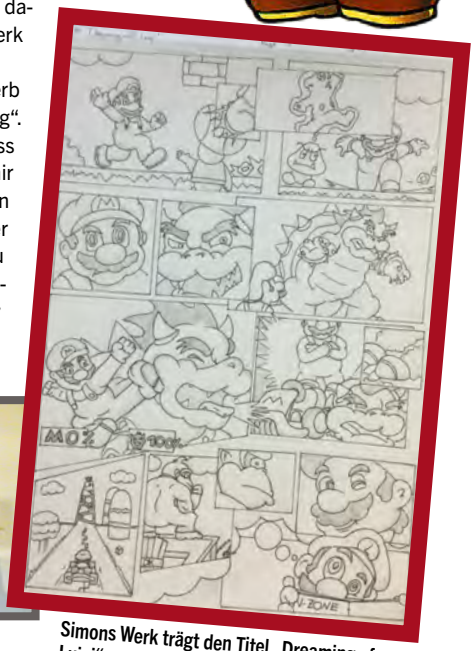
Was treibt Link in seiner Freizeit? Er sucht nach dem richtigen Fisch für seine Sammlung! Vielen Dank und Gratulation an Theresa Salchner für diese hübsche Comic-Seite im Manga-Stil!

Wir haben einen Nachzügler! Simon Gies kam zwar zu spät, um am Comic-Wettbewerb der letzten Ausgabe teilzunehmen, wir wollen euch sein Werk aber dennoch nicht vorenthalten. Die stolze Gewinnerin diesen Monat ist Theresa Salchner! Herzlichen Glückwunsch und viel Spaß mit deinem Gewinn! Vielen Dank auch an Nicolas Kovacevic für das niedliche Link-Bild. Ein kleiner Tipp: Achtet beim Fotografieren eurer Werke darauf, dass kein Schatten euer Kunstwerk verdunkelt!

Das Thema für den nächsten Wettbewerb lautet „Eine neue Kirby-Verwandlung". Tobt euch aus! Der Einsendeschluss ist der **30. Januar 2017**. Schickt mir eure Beiträge einfach per Mail an **katharina.reuss@computec.de** oder ganz klassisch auf dem Postweg. Zu gewinnen gibt es dieses Mal passenderweise das Spiel ***Art Academy Atelier*** für die Wii U. Danke für die Teilnahme und viel Erfolg!



Nicolas' Werk zeigt Link beim Spielen von *Pokémon Go*! Was, mit dem Lasso? Da hat der kleine Held wohl etwas falsch verstanden …



Simons Werk trägt den Titel „Dreaming of Luigi" und hat es nicht mehr in die letzte Ausgabe geschafft.

Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Marco schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihr ganz persönliches Erlebnis zu schildern!

N-ZONE: Trotz Feiertage und Jahreswechsel erreichten uns auch dieses Mal zahlreiche Einschriften diverser N-ZONE-Leser, welche nur zu gerne über ihre ganz eigenen Erfahrungen mit *The Legend of Zelda: A Link* to the Past philosophieren wollten. Aufgrund akuter Platzprobleme (immerhin will man die Kollegen ja auch zu Wort kommen lassen), hat in diesem Monat nur ein Leser das Rennen gemacht: Der geschätzte Norman Weihe, den wir nun ohne Umschweife direkt zu Wort kommen lassen wollen:

Hi, Marco!
A Link to the Past war einer meiner ersten großen Aufbrüche in die Welt der Videospiele und war damals (ich bin 34) eines meiner ersten SNES-Spiele

neben *Super Mario World* und *Castlevania IV*. Ich muss dazu sagen, dass ich mir heutzutage oft Gedanken darüber mache, warum nie wieder Videospiele einen solchen einzigartigen Zauber auf mich ausübten wie damals *Secret of Mana, ALttP* und Co. Liegt es an mir? An den Spielen? Oder der Branche? Keine Ahnung, aber das ist auch ein anderes Thema. *ALttP* hatte aber dieses gewisse Etwas, das es auch heute noch, selbst unter den *Zelda*-Spielen, einzigartig macht. Und auch wenn ich begeistert war von *Twilight Princess* und *Ocarina of Time* wird *ALttP* für mich dadurch immer unvergessen bleiben.

Es war (insbesondere) die Tatsache, dass es eine nicht gerade kleine Menge an Items im Spiel gab, die rein optional und nicht für den Abschluss des Spiels zwingend erforderlich waren. Zum Beispiel der Byrna-Stab, der Eisstab, das magische Cape oder auch eins der magischen Medaillons. Die konnte man einfach so in Höhlen finden, ohne Dungeon! Heutige Spiele führen ein Item ein, das du zwingend zum Abschluss eines Dungeons brauchst. Ohne es kommst du nicht weiter. Das wirkt wie an einer Schnur gezogen. Auch wenn andere *Zeldas* ohne Frage genial sind, gab es das so in der Form erstmalig in *ALttP* und danach in der Form selten wieder. Das hat mich damals motiviert, auch nach Wochen nochmal in die Welt von *ALttP* zurückzukehren, weil ich vieles beim ersten Durchlauf schlichtweg nicht gefunden habe.

Doch auch die schiere Anleitung/Verpackung trug damals sehr zur Mystik bei. In der Anleitung waren nämlich (aus meiner kindlichen Sicht damals) ein ganzer Roman über die Hintergrundstory verfasst, Gegner mit Bildern aufgeführt und viele Gegenstände ausführlich illustriert erklärt. Und last but not least gab es ein sehr geheimnisvolles, versiegeltes Faltblättchen. Weißt du das noch? Es waren Tipps zum Spiel von Sahasrahla darin und man sollte es nur öffnen, wenn man im Spiel nicht weiterkäme. Das war für mich damals, in einer Zeit ohne Internet, magisch. Man fühlte sich wie ein Forscher, man WAR Link und spielte ihn nicht nur … hach ja, das gibt's nie wieder. Nicht heute, wo Anleitungen nur noch in der Erinnerung existieren und moderne Spiele leider oftmals nur aus Marketinggründen „produziert" werden. Ich weiß es gibt genug positive Ausnahmen, aber ich vermisse manchmal schon die damalige Zeit. Die Zeit, in der man den Pioniergeist der Programmierer wirklich gespürt hat in den Spielen.

Auch meinen frühesten, größten und einprägsamsten Moment in einem Videospiel verbinde ich mit *ALttP*. Zugleich mein *Zelda*-Moment schlechthin. Wie gesagt, ohne Internet wusste ich damals nichts über das Spiel. Und nach Abschluss der ersten Dungeons und dem Ziehen des Masterschwertes war ich überwältigt, als ich zum ersten Mal in meinem Leben auf der Pyramide im Zentrum der Schattenwelt landete. Hatte ich nicht gerade den Endboss besiegt? Müsste nicht der Abspann laufen? NEIN! Jetzt ging das Spiel erst richtig los. Eine komplette weitere Oberwelt und mehr als das doppelte der ersten drei Verliese durften von mir erforscht werden.

Und dann ging ich die ersten Schritte, die Stufen der Pyramide hinab in eine trostlose, feindliche und unwirtliche Welt …

Ja, das waren noch Zeiten :-) Es hatte für mich einfach unglaublich viele Facetten, die ich seitdem, mit dieser Wirkung, leider nie wiedergefunden habe in einem Videospiel. Auch wenn *The Witcher, Elder Scrolls* und Co. alle ihre Klasse haben, wohl wahr! Link in *ALttP* blieb für mich immer etwas Besonderes!

Liebe Grüße,
Norman Weihe

Marco: Grüße zurück, liebster Norman! Beim Lesen deines umfangreichen Briefes (okay, E-Mail) musste ich das eine oder andere Mal grinsen, weil mir viele Situationen und Momente sehr vertraut vorkamen. Vor allem nach dem ersten Duell gegen Agahnim, wo ich mich im Anschluss auf der Pyramide der Schattenwelt befand, fiel mir sofort die Kauleiste auf den Boden. Nun wollen wir Link mit seinem Abenteuer im Goldenen Land aber hinter uns lassen und uns einem anderen Spiel auf einem anderen System zuwenden. Die Rede ist von *Super Mario Land 3: Wario Land* auf dem Game Boy.

So wie in jedem Jahr stand auch 1994 der allsommerliche Urlaub auf Sizilien bevor (wie schon öfters in der N-ZONE zu lesen war). Um sich vom anstrengenden Landleben, den Dorffesten und den Besuchen am Strand ausgiebig in der Hängematte zu erholen, musste natürlich auch das passende Spiel für den Game Boy her. Investiert wurde das Taschengeld schlussendlich in *Wario Land*, da mir bereits der Vorgänger *Super Mario Land 2* gut gefallen hatte und Wario mir trotz seiner bösen Absicht recht … sympathisch vorkam. Bereits nach dem ersten Level fiel mir schon die Besonderheit des Spiels auf: Eingesammelte Münzen werden dauerhaft gespeichert! Ein kurzer Blick in die Anleitung verriet mir auch gleich warum. Wario muss den fiesen Piraten so viele Schätze wie möglich unter der Nase wegschnappen, um sich am Ende ein schönes, großes Schloss zu kaufen. Mit dieser Information im Hinterkopf schaute ich mir den ersten Level direkt nochmal genauer an. Und siehe da, ich hatte tatsächlich mehr Münzen gefunden. Als kurz darauf die erste Welt flugs durchgezockt war, war es auch schon Zeit fürs Mittagessen.

Nach einer recht großzügigen Portion Melanzane alla griglia und tonnenweise frischem Brot wollte ich mich gerade in weitere Abenteuer mit Wario stürzen, als mich der sprichwörtliche Schlag traf: Meine Speicherdaten waren weg. Einfach weg! So, als wäre das Modul gerade erst frisch in den Modulschacht gerutscht. „Hmm, habe ich vielleicht doch nicht gespeichert?", dachte ich mir und startete sofort einen Test. Da auch beim zweiten Versuch kein Speicherstand auftauchte, dämmerte mir langsam, dass ich mit einem kaputten Modul gestraft war – irgendwo in der sizilianischen Einöde, fernab deutscher Kaufhäuser. Trübsal blasen kam jedoch nicht in die Tüte, weshalb ich einen tollkühnen Entschluss fasste: *Wario Land* an einem Stück durchspielen! Und siehe da, drei Tage später gelang mir das Kunststück. Die Batterieleuchte des Game Boys leuchtete nur noch schwach, aber ich hatte es tatsächlich geschafft, den Flaschengeist am Ende zu besiegen und das Spiel zu beenden. Da ich aber nicht annähernd genug Münzen und verborgene Schätze sammeln konnte, reichte es am Ende nur für die Holzhütte. Naja, Spaß gemacht hat der Wettlauf gegen die Batterie aber trotzdem!

Nun seid ihr wieder gefragt: Musstet ihr auch *Wario Land* oder gar ein anderes Spiel in einem Marathon-Durchlauf beenden? Sendet eine Mail an marco.cabibbo@computec.de und sendet uns die persönlichen Schlüsselmomente eurer Gaming-Laufbahn zu. Der Einsendeschluss ist der 30. Januar 2017!

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Renke möchte irgendwann die größte *Zelda*-Sammlung der Welt haben. Weit davon entfernt dürfte er schon jetzt nicht mehr sein!

ZELDA-SUPERFAN

Guten Tag,

Ich lese schon länger die N-ZONE und zwischendurch sind Fotos von diversen Sammlungen zu sehen, welche ich mir immer gerne anschaue. Da ich, meine Frau Stefanie sowie mein fünfjähriger Sohn Sasuke, selbst eine riesige *Zelda*-Sammlung haben, würde ich diese gerne mit den Lesern der N-ZONE teilen. Momentan ist der Hype um *Zelda: Breath of the Wild* ja sehr groß, somit würde es sogar gut passen. Mein Ziel ist es, irgendwann die größte *Zelda*-Sammlung zu haben, die es gibt. Ich hoffe, man bekommt einen guten Eindruck davon, wie groß sie jetzt schon ist! Ich sammle wirklich alles von *Zelda* – von Vintage bis Neuzeit, von gebraucht über neu, sowie verschiedene Versionen anderer Länder. Natürlich habe ich auch einige N-ZONE-Ausgaben mit *Zelda*-Motiv aufbewahrt, insgesamt 22 Stück. Insgesamt erstreckt sich die Sammlung im Haus über fünf Räume. Es sind nun, ohne doppelte Exemplare, ca. 850 verschiedene Items aus aller Welt. Mein erstes Spiel war *A Link to the Past* für das SNES und das Item, mit dem die Sammlung anfing, war eine lebensgroße Oxmox-Figur. Das Seltenste ist eine limitierte Edition von *Ocarina of Time*, die es offiziell nur 4 Mal weltweit gibt.

N-ZONE: Mann, Renke, das ist ja Wahnsinn! Wir ziehen vor deiner absolut genialen Sammlung ehrfürchtig den Hut – vielen Dank, dass du sie mit uns teilst!

Ich hoffe, das Team hatte eine schöne Weihnachtszeit und einen guten Rutsch ins neue Jahr. Mit freundlichen Grüßen,

Renke Kuiper

Sandy hat uns schon vor einiger Zeit Bilder ihrer Sammlung geschickt, nun ist Anett dran und zeigt uns ihre Kleinode!

ZOCKER-FREUNDE

Hallo liebes N-ZONE-Team!

Ich bin Anett Pohla, 33 Jahre, komme aus Hamburg und sammle nun seit inzwischen sieben Jahren intensiv Games, Handhelds, Game-Boy-Stuff und Merchandise, vor allem von Nintendo. Natürlich zocke ich auch regelmäßig, da vor allem Nintendo 3DS und Wii U, aber auch PS3 und PS Vita. Da ihr vor einigen Ausgaben Fotos der Sammlung meiner Freundin Sandy abgedruckt habt, schicke ich euch nun auch mal aktuelle Bilder meines kürzlich umgestalteten Zockerzimmers. Sandy habe ich durch die Facebook-Gruppe „Children of Wifi“ kennengelernt. Wir sind inzwischen sehr gute Freundinnen geworden und unterstützen uns gegenseitig bei unserer Sammelleidenschaft. Euer Magazin lese ich regelmäßig seit 2010, natürlich im Abo. Gerade in der digitalen Zeit ist ein Printmagazin immer noch etwas Besonderes. Dass ihr neuerdings immer mal ein Poster beilegt, finde ich gut!

N-ZONE: Tolle Sammlung, die du da zusammentragen hast, liebe Anett! Viele Grüße vom N-ZONE-Team an dich und Sandy :-)

Macht weiter so! Liebe Grüße von eurer treuen Leserin **Anett**

BIG-N-ZUKUNFT

Liebes Team,

zunächst einmal möchte ich mich ganz lieb für das Zusenden meines Gewinns im Rahmen des N-ZONE-Cover-Ratens danken. Ich kann mir denken, wie sehr ihr in Zeiten mangelnder Wii-U-Software auf das Ausweichen auf und Ausdenken von anderen Themen angewiesen seid, um euer Heft sinnvoll zu füllen. Unter anderem durch den stark ausgebauten Community-Bereich, Specials, Retroberichte – und nicht zuletzt Fehlern, die eure Leser finden!

N-ZONE: Danke für die Anerkennung! Wir geben uns Mühe, damit ihr Spaß am Lesen habt :-)

Zuletzt noch ein paar Gedanken zu einem Thema, zu dem mich eure Meinung brennend interessieren würde: Nintendo investiert in letzter Zeit vermehrt in Bereiche abseits des klassischen Videospielgeschäfts. *Pokémon Go* erschien, wie auch *Super Mario Run*, für Smartphones und Tablets, außerdem eröffnet Ninten-

Leser Maik schrieb uns eine Mail, in der er zugab, dass er es meist zeitlich versäumt, rechtzeitig an unseren diversen Community-Spielen teilzunehmen. Zu schade! In diesem Monat hat er es aber geschafft und schickt uns noch dazu diese zwei Bilder, welche einen Ausschnitt seiner wahrlich beeindruckenden Nintendo-Sammlung zeigen! Sehr cool!

do gleich in drei Freizeitparks der Universal-Studios eigene Themenwelten. Als konservativer Mensch könnte man meinen, es sind verzweifelte Versuche, in letzter Zeit erlittene Verluste durch Wii U und die nachlassende Attraktivität des 3DS zu kompensieren. Andererseits lohnt hier ein Blick in die Vergangenheit. Nintendo war schon immer ein Unternehmen, das gerne Risiken eingegangen ist und selbst aus Riesenflops wie dem Virtual Boy gelernt hat und dazu gestanden hat. Steckmodule statt Discs für das N64? Auch keine besonders kluge Entscheidung, einem weiteren *Final Fantasy* auf einer Nintendo-Konsole schob man damit selbst einen Riegel vor. Auch die Entscheidung, den Gamecube mit einem ganz eigenen Discformat auszustatten, war wohl nicht besonders clever. Schließlich die Veröffentlichung von Nintendo DS und Wii in den Jahren 2005 und 2006. Von vielen Kritikern im Vorfeld verspottet, mauserten sich beide Systeme zu riesigen Erfolgen. Auch wenn für diese beiden Systeme viel minderwertige Software erschien und das Phänomen „Casual-Gamer“ überhaupt erst richtig entstand: Nintendo ging mit beiden Konzepten ein hohes Risiko ein, von welchen man jedoch überzeugt war – und dies zahlte sich letztlich aus. Mut zum Risiko, Innovation und die Bereitschaft, die eigene Branche mit frischen Ideen zu beleben, begleiten Nintendo schon seit seiner Gründung. Wir erinnern uns: Man fing an mit der Produktion von Hanafuda-Spielkarten, produzierte dann klassisches Spielzeug, betrieb gewisse Hotels etc. Es dauerte, bis man mit Videospielen eine Nische fand, in der man dauerhaft einen Platz einnahm. Nintendo ist beileibe nicht frei von Fehlern. Oft agierte man zu langsam oder verließ sich zu sehr auf vermeintliche eigene Stärken. Man kann viele (falsche) Entscheidungen rückblickend kritisieren, durchleuchten und herrlich debattieren. Doch was man meines Erachtens nicht abstreiten kann: Ohne Nintendo stünde die Videospielbranche sicher nicht da, wo sie heute ist. In Zeiten konformer und glattgebügelter Konzepte, die auch ja Gewinn bescheren müssen, wagt Nintendo nach wie vor Neues – auch wenn man wie bei der Wii U auf die Nase fällt. Es wird enorm spannend zu beobachten sein, welches Schicksal Switch erwartet. Mit dem passenden Marketing kann man von Anfang an bei allen Käuferschichten eine adäquate Wahrnehmung der Konsole schaffen. Und wenn Nintendo nebenbei mit den Mobile-Veröffentlichungen, Investments in Freizeitparks etc. ebenfalls Gewinne einstreicht, sieht die Zukunft durchaus Prinzessin-Peach-rosig aus. Nintendo erleidet momentan als (ehemals?) klassischer Videospielkonzern das, was vielen anderen Unternehmen ebenfalls aufs finanzielle Gemüt schlägt, und zwar der digitale Wandel – eine bittere Pille, welche zum Beispiel privatwirtschaftlich agierende Fernsehunternehmen in Zeiten von Video-on-Demand auch schlucken müssen und mit eigenen Angeboten darauf zu reagieren versuchen. Zusammengefasst: Ich sehe Nintendos Maßnahmen nicht als verzweifelte Griffe nach dem letzten Strohhalm. Vielmehr sind es Schritte, die man in den Zeiten einer konvergierenden und schnelllebigen Branche einfach tätigen muss, um zu überleben. Man sollte dabei natürlich nicht völlig kopflos agieren und vorschnell handeln. Hier hat Nintendo sicherlich noch vieles zu lernen. Und dennoch sind es mutige, aber dennoch wohlüberdachte Entscheidungen, die das Unternehmen positiv hervorstechen lassen. Ich freue mich jedenfalls auf die videospieltechnische Zukunft und all die Überraschungen, die hier noch auf uns warten. All dies in einem fairen Wettbewerb zwischen mehreren Unternehmen, die ohne Frage durchaus divergierende Konzepte verfolgen,

Leser Julian Latsch hat diese gelungenen Bügelperlen-Taschenmonster geschaffen – die Starter der ersten sechs Generationen. Danke, dass du sie mit uns teilst!

sich aber dennoch gern auch mal voneinander inspirieren lassen bzw. Konzepte der Konkurrenz adaptieren. Aber dies ist unvermeidbar und stellt sicher, dass wir uns auf immer wieder neue Errungenschaften freuen dürfen. Wenn mich die N-ZONE dabei journalistisch weiterhin so galant begleitet, dann – ja, dann können sowohl Nintendo als auch Konsumenten in eine turbulente Zukunft blicken. Ich bin gern mittendrin.

N-ZONE: Hi Niklas! Ich hoffe, du verzeihst uns, dass wir deinen wahrlich imposanten Brief ein wenig zusammengekürzt haben. Danke für deine sehr fundierten und reflektierten Überlegungen. Wir sehen das ebenso: Nintendo ist sich durchaus bewusst, dass eklatant andersartige Konzepte ein Risiko sind, und ist auch einige Male bereits gehörig mit neuen Ideen auf die Nase gefallen. Aber: Sogar mit Flops wie dem Virtual Boy war man, wenn man so mag, nur zu früh dran, denn Virtual Reality war 2016 nicht umsonst ein bestimmendes Spiele-Thema. Den Einstieg in neue Sparten, bzw. die Erprobung neuer Geschäftsmodelle via Mobile, sehen wir ergo wie auch du nicht als Verzweiflungstat an, sondern als eine konsequente Weiterentwicklung dessen, was Nintendo seit 1889 ausmacht.

Mit besten Grüßen, euer treuer Abonnent **Niklas Nowak**

SWITCH-SORGEN

Hi N-ZONE,
ist mir echt schwer gefallen, eure Mailadresse für Leserbriefe zu finden, da ich euren Internetauftritt ziemlich unübersichtlich finde.

N-ZONE: Welchen Internetauftritt meinst du denn? pcgames.de, videogameszone.de, computec.de? So oder so hilft dir im Zweifelsfall auf jeden Fall ein Blick auf die Leserbriefseiten im Heft selbst, wo die Adressen natürlich zu finden sind ;-)

Die Sorge mancher, dass Switch-Cartridges zu wenig Speicher haben werden, kann ich nicht teilen. Blu-rays können theoretisch eine Kapazität von 100 GB haben, SD Karten (was ja im Grunde Cartridges sind) gibt es mit 126 GB und mehr. Klar, die kosten auch viel, aber das ist bei entsprechenden Verträgen und Massenkäufen, wie sie Nintendo tätigen wird, bestimmt kein Problem. Es sind zwar Blu-ray-Discs mit bis zu einem TB Speicherplatz angekündigt, aber die sind meines Wissens noch nicht auf dem Markt. Und selbst dann können Cartridges je nach Größe und verwendeter Technik weit mehr Speicher fassen. Zudem haben Module einen unschlagbaren Vorteil: Haltbarkeit! Von den in der Wüste vergrabenen E-T-Modulen von Atari waren, als sie ausgegraben wurden, einige tatsächlich noch lauffähig. Blu-ray hingegen sind so empfindlich, dass die zu Anfang nur in einer Art Schutzhülle verkauft wurden.

N-ZONE: Wir stimmen dir zu! Module sind im Jahr 2016 eine vernünftige Lösung für eine Spielkonsole.

Ich finde, das Switch-Pad sieht sehr unbequem aus. Was mir aber noch deutlich mehr Sorge bereitet, ist die Frage nach der Akkulaufzeit. Was nutzt ein portables Gerät, wenn es nach drei bis vier Stunden schlappmacht und ich doch nur in der Nähe einer Steckdose oder zu Hause auf dem Sofa spielen kann? Wisst ihr zudem, wie das mit den Kabeln gemeint ist? Ich kann ja die Controllerhälften an das Pad pappen. Doch wie kann ich die Kabel transportieren? Gibt es im Controller Staufächer für Strom und das HDMI-Kabel?

Als Konsole bevorzugt Leser Daniel Hammerl die Xbox – für unterwegs geht für ihn aber nix über DS und 3DS, wie seine hübsche Sammlung zeigt. Danke für das Bild, Daniel!

N-ZONE: Die Akkulaufzeit ist natürlich ein Knackpunkt – wenn diese Ausgabe erscheint, sind wir in dieser Hinsicht aber vielleicht schon gescheiter. Das mit den Kabeln hast du, glauben wir, ein wenig missverstanden: Du kannst zwar ein Stromkabel direkt an den Tablet-Controller anschließen – ein Fach zum Verstauen existiert nicht – und die Controllerhälften an das Pad andocken, das HDMI-Kabel sowie das primäre Stromkabel hängen aber an der Docking-Station, die im Normalfall beim Fernseher verbleibt. Allerdings kannst du das Gamepad problemlos zu einem Kumpel mitnehmen und dort mit ihm auf dem kleinen Bildschirm zocken, und wenn er eine eigene Docking Station zu Hause stehen hat, dem bisherigen Anschein nach auch dein Switch-Tablet dort reinstecken und dann auf seinem Fernseher mit deiner Konsole spielen.

Ich befürchte ja, die Switch wird ein Flop wie die Wii U. Schon auf der Wii, die ja eigentlich sehr erfolgreich war, war der Third-Party-Support schließlich enttäuschend. Wie ich letztens in einer Reportage über Nintendo gehört habe: Sie geben uns nicht das, was wir wollen, sondern das, was wir uns wirklich wünschen. Schade für Big N, dass wir das anscheinend nicht wissen und uns daher kaufen, was wir wollen.

N-ZONE: Ähm … okay?

Grüße, **Tim**

DREI FRAGEN

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich lese euer Heft seit einigen Jahren und habe ein paar Fragen: Erstens, wird es für die Switch ein *Mario & Luigi*-Spiel geben? Zweitens, erscheint *Minecraft* für die Switch? Drittens, warum stürzt *Pokémon Go* bei mir immer ab? Ich spiele auf dem iPhone 4S.

N-ZONE: Hi Michael! Zu Punkt eins: Angekündigt ist nichts. Bisher war *Mario & Luigi* immer eine Serie für Handhelds. Da Switch ja irgendwo zwischen Konsole und portablem Gerät steht, lässt sich noch nicht sagen, ob mit einem Switch-Ableger der Reihe zu rechnen ist. Zu Punkt zwei: Auch hier steht eine Ankündigung noch aus. Nachdem *Minecraft* auf so ziemlich jedem System zu Hause ist, halten wir eine Umsetzung für Switch aber für sehr wahrscheinlich. Und zu Punkt drei: Das ist leicht erklärt – das iPhone 4S dürfte einfach viel zu alt sein, um *Pokémon Go* noch vernünftig darzustellen! Wir wundern uns ehrlich gesagt eher, dass du das Ding darauf überhaupt zum Laufen gebracht hast!

Danke für die Antworten, liebe Grüße von **Michael Gorbatschew**

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: lukas.schmid@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

WIE SCHLUG SICH NINTENDO IM JAHR 2016?

Wii U liegt in den letzten Atemzügen, die Switch steht kurz vor dem Release. Doch was war 2016 bei Nintendo sonst noch los?

LUKAS: Nun, Katha, 2016 ist vorüber – und es war ein ereignisreiches Jahr! Sowohl weltpolitisch betrachtet als auch im Kleineren, nämlich bezüglich Nintendos Gebaren angesichts des Wii-U-Flops, der konstanten Spieleflaute und der spektakulären Ankündigung und Teil-Enthüllung der Switch. Wie hast du als Nintendo-Fan das Jahr erlebt? Warst und bist du enttäuscht ob des ruhmlosen Wii-U-Niedergangs? Oder tangierte dich das ob der spannenden Aussichten auf den Nachfolger eher nicht? Oder sagst du: „Ist mir alles wurst, ich spiel eh nur auf dem 3DS!“?

KATHA: Als Wii-U-Besitzer habe ich mich das Jahr über durchaus ziemlich vernachlässigt gefühlt. Und dass Nintendo den Gerüchte-Wildwuchs um die Switch nicht früher gestutzt hat, verärgerte mich ebenfalls. Drittklassige „Journalisten“ und „Analysten“ haben die Gelegenheit natürlich genutzt und allerlei Blödsinn verbreitet, auf den sich neugierige Nintendo-Fans ausgehungert gestürzt haben. Was nun wirklich wahr ist und was nicht, das ist immer noch nicht ganz klar. Als mobiler Nintendo-Zocker hat man es da meiner Meinung nach leichter. Hat dich denn der *Pokémon Go*-Hype in diesem Sommer erwischt?

LUKAS: Wobei man aber auch zugeben muss, dass sich ein nicht geringer Anteil der Switch-Gerüchte im Vorfeld ja schlussendlich bewahrheitet hat. Aber ich weiß natürlich, worauf du hinaus willst: Eine offizielle Vorgehensweise mit offeneren Karten vonseiten Nintendo hätte ich auch besser gefunden. Die Wii-U-Situation wurde dadurch auf jeden Fall nicht besser, die Anzahl an 2016-Releases für die Konsole, die mir in Erinnerung geblieben sind, lässt sich mühelos an einer Hand abzählen. Als 3DS-Fan – der ich natürlich ebenfalls bin – war die Situation besser, aber auch nicht rosig. Vor allem stößt mir hier wie dort (und übrigens auch mit Blick auf die Switch) der Hang zu immer mehr halbgaren Remasters sauer auf. Der *Poké*-Hype ging an mir komplett vorüber – de facto habe ich das Ding zwar runtergeladen, aber vielleicht maximal 30 Minuten in Betrieb gehabt. Ich muss aber dazu sagen, dass ich noch nie der größte *Pokémon*-Liebhaber war.

KATHA: Die Verunsicherung der Nintendo-Fans, wann eine neue Konsole die Wii U ablöst, hat man, denke ich, das ganze letzte Jahr über gespürt. Und dann noch solche Enttäuschungen wie das neue *Star Fox* – da hat sicher der eine oder andere den Kauf der Konsole bereut. Aber wir wollen mal nicht alles schwarzmalen, oder? Was war denn dein Wii-U-Highlight dieses Jahr? In Sachen *Pokémon Go* ging es mir übrigens ähnlich wie dir. Ich habe als Außenstehende verfolgt, wie schnell das AR-Monstersammelspiel die Menschen in den Bann zog. Schnell war der Zauber aber wieder vorüber. Das gleiche befürchte ich übrigens bei *Super Mario Run*. Nur, dass Nintendo die Absprungrate im Endeffekt egal sein kann, weil der User schon zehn Euro gezahlt hat.

LUKAS: Es haben aber viele das Ding als Demo runtergeladen, aber nie die verlangten zehn Euro bezahlt. Im Endeffekt wird sich wohl erst angesichts offizieller Zahlen sagen lassen, ob sich Marios Mobile-Ausflug für Nintendo gelohnt hat. Mir hat es 2016 als alter *Zelda*-Fan *Twilight Princess HD* angetan, vor allem aber hat mich *Paper Mario: Color Splash* positiv überrascht. Zudem hatte ich viel Freude mit diversen Indie-Games. Wie sieht’s bei dir aus – und was ist dein abschließendes 2016-Fazit?

KATHA: Ja, das *Zelda*-Remake steht auch bei mir in hoher Gunst. Alleine schon diese Tatsache ist ein ziemliches Armutszeugnis für die Release-Menge und Qualität auf der Wii U im letzten Jahr. Immerhin gab es auch kleinere Spieleperlen wie etwa den Indie-Titel *Severed*! Mein Fazit: 2016 war für Nintendo-Fans vielleicht nicht extrem bemerkenswert, aber dafür geht es 2017 schon gleich im Frühjahr richtig rund!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 50,00/12 Ausg.; Österreich: € 57,50/12 Ausg.; Ausland: € 62,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 03/2017

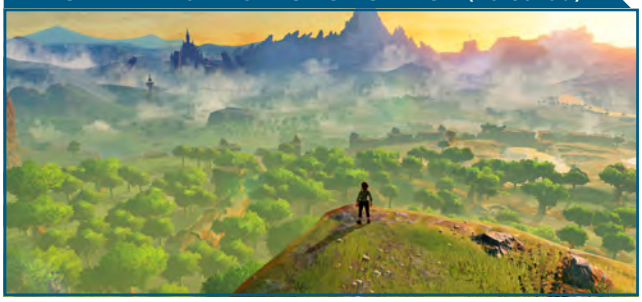
ab 15.02.17 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

NINTENDO SWITCH AUSPROBIERT! (Vorschau)

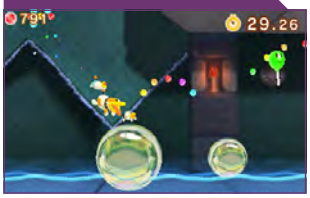
Wenn ihr diese Zeilen lest, haben wir die Nintendo Switch bereits einige Stunden lang ausprobiert. Was wir von der Konsole halten, lest ihr dann im nächsten Heft.

DIE SPIELE-HIGHLIGHTS FÜR SWITCH (Vorschau)



Selbstverständlich konnten wir auch allerhand Spiele auf Nintendos neuer Konsole antesten. Sämtliche Eindücke und Infos gibt es ebenfalls nächsten Monat.

POOCHY & YOSHI'S … (Test)



… *Woolly World* für 3DS stellt sich in der kommenden Ausgabe zum Test. Ist es noch besser als die Wii-U-Fassung?

DRAGON QUEST XI (Vorschau)

Rollenspiel-Freunde dürfen sich auf spannende neue Infos zu *Dragon Quest XI* für Switch und 3DS freuen.

N-ZONE-APP

Die N-ZONE gibt es auch als digitale Ausgabe für iOS, Android, Amazon Kindle und im Browser. Diese bietet den gleichen Inhalt, ist zudem aber um nützliche Extras wie Bildergalerien und Videos erweitert! Genaue Infos und Erklärungen zu unserer App findet ihr auf unserer Webseite www.n-zone.de – gebt dazu einfach „N-ZONE Digitalausgabe" ins Suchfeld ein!

Google Play

iTunes Store

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Christian Alo, Alexander Grillenberger, Benjamin Kegel, Katharina Reuß
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Christina Tittus, Elke Pfitzinger
Layout	Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Uwe Hönig (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Wolfgang Fischer
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 221 2716-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 30 vom 01.01.2017

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

DIE VIDEO-APP FÜR GAMER

GAMES TV 24

Kostenlos

Tägliche & wöchentliche News-Show!

Täglich brandheiße Gaming-Clips für PS4, Xbox One, Wii U, PC und Mobile

Die besten Kino-Trailer

Über 20.000 Videos in der Datenbank!

Mit eigenem Pokémon-Go-Kanal

DAS SAGEN DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Top! Weiter so und danke!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Mein eigenes Spielefernsehen! Informativ, übersichtlich und kompetent aufbereitet.«

SCHON ÜBER 300.000 USER!

Erhältlich im App Store

Downloaden im Windows Store

JETZT BEI Google Play

/gamestv24

www.gamestv24.de

Ein Produkt der computec MEDIA

DEUTSCHLANDS GRÖSSTES XBOX-MAGAZIN

- ✔ XBOX ONE
- ✔ SPIELE
- ✔ MULTIMEDIA
- ✔ TECHNIK

MIT GROSSEM DOPPELPOSTER

Jetzt neu im Handel!

XBG GAMES bequem online bestellen oder abonnieren unter: **shop.xbg-games.de**

Oder digital lesen: **epaper.computec.de**
Einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „XBG GAMES“ suchen.